Tiberian Sun: Beklediğinize değmedi mi? İlk GERÇEK inceleme için sayfa 92

DİKKAT! ÖZEL BASKI! BU AY SİZLERE İKİ KAPAK SEÇENEĞİ SUNUYORUZ. BUNLARDAN BİRİ ORC...

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok

Tüm zamanların en iyi 50 oyunu!

Tüm zamanların en iyi 50 PC oyununu seçtik. Sonuçlar sayfa 59'da. Sıralama hoşunuza gitmedi mi? O halde, geleneksel *"PC Gamer Okuyucu Top 50"* için oy kullanma şansını kaçırmayın!

kenan9593

DÜNYAYI SARSAN ÖZEL HABER!

WARCRAFT III

HERKESTEN ÖNCE BİZ OYNADIK! YEDİ SAYFALIK İNCELEMEMİZ İÇERİDE



Fifa 2000'in ilk incelemesi sayfa 88



İNCELEMELER:

- Rainbow Six: Rogue Spear
- Hidden & Dangerous
- GTA II
- Drakan... ve daha neler neler!

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 14 • KASIM 1999
ABD: 8.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.350.000 TL)
ISSN 1302-0129



CD-ROM HEDİYELİ



güzelliğine
diyecek yok...

PC GAMER TÜRKİYE

YIL: 2 • SAYI 14 • KASIM 1999

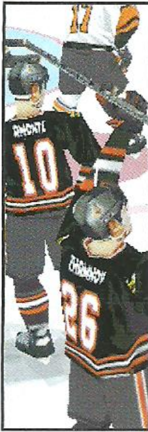
Kapak Konusu

WarCraft III

BLIZZARD REAL-TIME STRATEJİ'Yİ BAŞTAN YARATIYOR

Dosya

















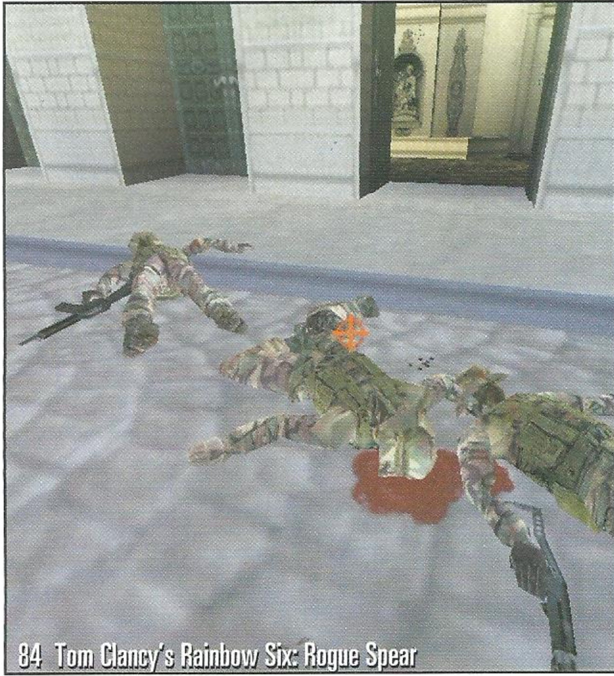
Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

Vurgunlar



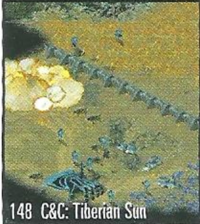




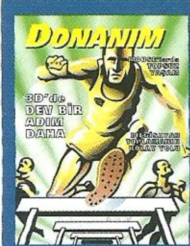

84 Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

İncelemeler

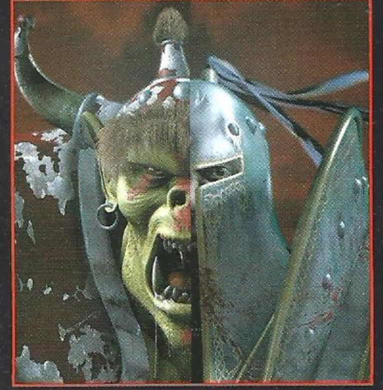
Strateji


148 C&C: Tiberian Sun

Donanım



Departmanlar



Büyük Savaş

Son bir aydır dört bir yanımız Warcraft'ın karakterleri ile doldu. Ofisimizi basan Orc ve İnsan'lar her yeri birbirine kattı. Tanrım ne korkunç bir manzaraydı dört bir yanda baltalar ve kılıçlar uçuştu. Editörlerimiz pek çok kez ok yağmuru altında çalışmak zorunda kaldı. Kanlı çarpışma günler ve geceler boyu sürdü. Ancak kavganın sebebi ırklar arasında binlerce yıldır süren düşmanlık değildi. Sebep PC Gamer'ın kapağında hangi ırkın yer alacağına karar vermekti. Sonunda iki ırk da bir diğerine baskın çıkamadı ve kapaklar paylaştırıldı. Bu yüzden her ay olduğu gibi PC Gamer'ı almaya bayinize gittiğinizde iki farklı kapakla karşılaştınız.

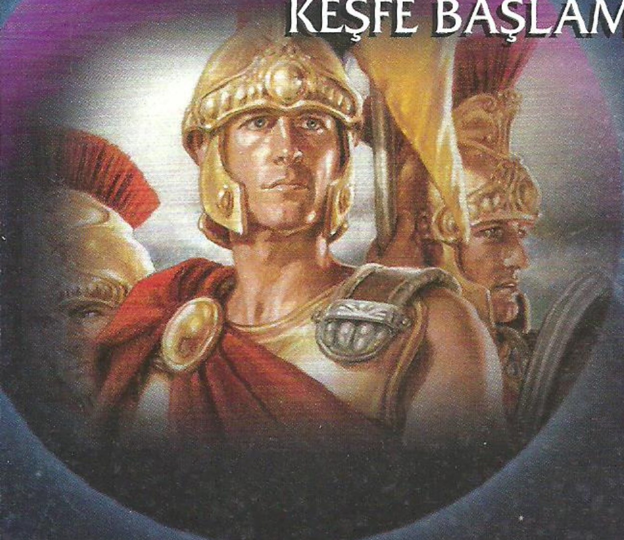
Aslında tüm bu kavga kıyamet sürerken bizlerin arasında da hararetli bir tartışma sürüp gidiyordu. Kolay değil, oyun dünyasının gelmiş geçmiş en iyi 50 oyununa karar vermek zorundaydık. Tartışmalar tüm ay boyunca sürdü ve sonunda PC Gamer çalışanlarının favori oyunları listedeki yerlerini aldı. Elbette sıralama herkese göre eksiksiz değildi. Ve doğal olarak sizler de sıralamadaki pek çok oyuna itiraz edeceksiniz. Bunu bildiğimizden sizlerin itiraz hakkınız saklı tutuk. Önümüzdeki aylarda sizin oylarınızla hazırlanacak olan gelmiş geçmiş en iyi 50 oyunu açıklayacağız.

Bu ay dergi genelindeki gelişmeler de devam ediyor. Bu sayımız tam 176 sayfa. Bugüne kadar ülkemizde çıkmış en kalın PC oyun dergisi rekorumuzu bir adım daha öteye taşıdık. Bu 176 sayfanın içinde sizi çok hoş sürprizler bekliyor. İki müthiş incelememiz Rouge Spear ve Fifa 2000 bunlardan sadece ikisi. Başka bir sürpriz de Unreal ve Quake'in tahtına göz diken Daikatana. Bu büyük vurgunu sakın kaçırmayın!

Sizlere geçen ay söz verdiğimiz gibi CD arayüzümüz artık Türkçe. Gelecek ay sizleri yeni sürprizler bekliyor; ama bir sonraki sayı için sabırsızlanmaya başlamadan önce kendinize rahat bir yer bulun ve elinizdeki harikanın tadına varın...

PC-GAMER TÜRKİYE

3 HEYECAN DOLU OYUN BİRARADA
HER OYUNDA BİRBİRİNE BAĞLI, KATMANLI DÜNYALAR VAR.
KEŞFE BAŞLAMANIN ŞİMDİ TAM ZAMANI!



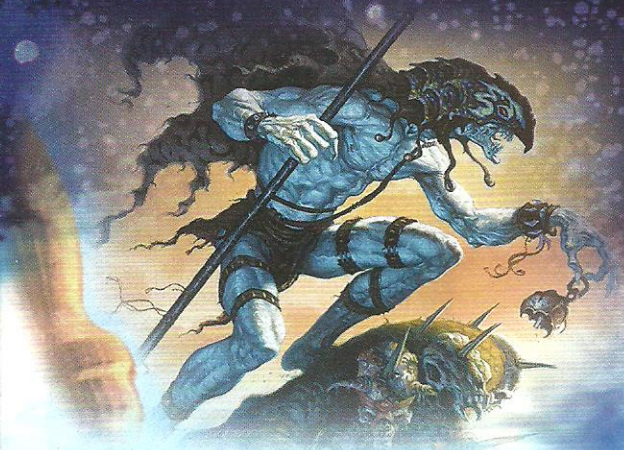
GELİŞTİRİLMİŞ ORJİNAL OYUN

Dünyada M.Ö. 4020'de başlayarak ve 6000 yıl sonrasının bilinmeyen bir yıldız sistemini araştırarak genişleyen oyun o sistemin koloni haline getirilmesi ile devam eder. Dünyanın en çok satan strateji oyunu şimdi daha etkileyici, daha entrikalı ve daha fazla olasılığı içermekte.



LALANDE 21185 EVRENİ

Gelecekteki bir galakside geçen bilim kurgu oyunu. Birbirine bağlı dört haritayı içerir: Yeryüzü, Ay, Gaz Devi ve Uzay Platformu.



MİDGARD'IN DÜNYASI

Peri Savaşçıları ve Büyücüler gibi mitolojik karakterleri ile birbirine bağlı dört haritada [Yeryüzü, Denizin altı, Yerin altı ve Bulutun ötesi] geçen bir fantazi oyunu. Büyüler, Ejderler ve Tılsımlı Sözler sizi şaşırtacak.

7 kişiye kadar multi-player oynama fırsatı.

Başarılı strateji oyunlarında yepyeni bir dönem başlıyor!

DAĞITICI:
EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : (0212) 212 83 55-56
Fax : (0212) 212 83 53



İNTERTOY

www.intertoy.com

MICROPROSE

www.microprose.com



TÜM MEDENİYETLERİ EZİP GEÇTİNİZ. DÜNYAYI ELE GEÇİRDİNİZ.

AMA YAPACAKLARINIZ BİTMEDİ!

CIVILIZATION II

TEST OF TIME

Bu oyunu D&R Mağazaları, Dünya Gençlik Merkezleri, Toys'R'Us ve diğer oyun satan mağazalarda bulabilirsiniz.

Türkçe Kullanım Kılavuzu ile birlikte.

CREATIVE POINT

PC GAMER-TÜRKİYE CD'Sİ ARTIK KENDİ DİLİNDE!

SABIRSIZLIKLA BEKLEDİĞİNİZ O ADIMI DA ATTIK, ARTIK SİZE DAHA YAKINIZ!

Yeni PC Gamer CD'sine hoşgeldiniz. Bundan böyle yenilenen arayüzü ve güzel Türkçe'siyle CD'miz çok daha eğlenceli ve kolay. Seçtiğimiz birbirinden güzel demoları oynamak için yapmanız gerekenler gayet basit. CD'yi sürücünüze yerleştirin ve istediğiniz oyunu oynamak için aşağıdaki tabloyu takip edin. CD'niz kendiliğinden devreye girip çalışmazsa arayüzü görmek için Explorer'ı kullanarak CD dizininden PCGAMER.EXE'ye ya da Start (Başlat) çubuğundan Run (Çalıştır) tuşuna tıklayın. Arayüzü kullanmadan demoları yüklemek istiyorsanız sağdaki tablodan CD'deki demoların klasör ve dosya isimlerini de bulabilirsiniz.

CD'deki demolar, patch'ler, oyun eklentileri ve diğer araçla için tek tek teknik destek sunamadığımız için CD'niz çizilmiş, lekelenmiş ya da çalışmasını engelleyen ve sizden kaynaklanmadığını düşündüğünüz herhangi bir soruna sahipse değiştirmek için bize başvurmanız yeterli. Hatalı CD'nizi Büyükdere Cad. No: 15/A Kat: 4 80260 Şişli-İstanbul adresine gönderdiğiniz taktirde yenisiyle değiştirilecektir.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DESTEK
CD desteği veren http://supprt.imaginemedia.com adresine doğrudan ulaşmak için buraya tıklayın.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin.

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz? Cevaplar burada.

COCONUT MONKEY
Çılgın maymunumuzun bugünlerde neler yaptığını bilmek ister misiniz? Buraya tıklayarak Fan Art, Coconut Monkey'nin web sitesi ve daha birçok şeye ulaşabilirsiniz.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda, kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem, aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

BATTLEZONE II

- YÜKLEME: \BZ2DEMO\BZ2DEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: (310) 255-2050
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Activision
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, 120MB hard disk alanı, 4MB Direct3D-uyumlu 3D hızlandırıcı

Activision'ın inanılmaz strateji/aksiyon oyunu, bu şaşırtıcı devam oyunuyla muhteşem bir dönüş yaptı. Birinci oyunun bitiminden yıllar sonra geçen bu oyun da, sizi tuhaf dünyalara götürüp yeni ortamlarla ve savaşlarla buluşturacak. Bu kez savaş konusunda deneyimli askerlerden oluşan ekibinizi yeni düşmanlarınıza karşı komuta edebilir ya da tek başınıza maceraya dalıp bu işi kendiniz halledebilirsiniz.


Çevreyle etkileşimin anlamı ağaçları yakabilmek. Koca ağaç nasıl da küle dönüyor!

Klavye kontrollerini öğrenmek için README dosyasını okuyun. Tankınızı kontrol ederken klavye ve mouse'u birlikte kullanacaksınız. İşler kontrolden çıkıp tankınız düşmanlarca yok edildiğinde bir süre yola yaya olarak devam etmeniz gerekecek, yani düşmanları hafife almayın.


Düşman yeni ama o kadar da zorlu değil. Onları önce top atışlarıyla yıldırın sonra da silahınızı çekin.

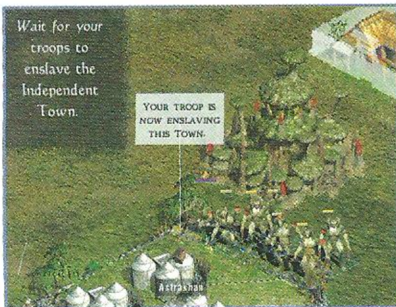
Demoda dayanıklılığınızı sınamanız için tam bir görev bulunuyor. Bir gemi kazası geçirip hayatta kalmayı başarmış olan insanları kurtarmalı, enkazdan sağ salim çıkmalı ve birliğinizin araçlarının güvenliğini sağlamalısınız. Ayrıca tüm bunların söylendiği kadar basit olmadığına da emin olun. Arbedeye girmeden önce havan toplarınızla saldırıya geçmeye dikkat edin. Ayrıca bir gözünüz de ACP kaynaklarınızda olsun. Servis aracınıza mümkün olduğunca yakın durun, işler kötüye gittiğinde ondan yardım alacaksınız.

Bu demoyu ve oyunun kendisini oynamak için bir 3D hızlandırıcıya ihtiyacınız var. Zaten muhteşem grafikleri görünce bunun sebebini anlayacaksınız. Arazide bulunan ağaçları vurmayı deneyin, yerle bir oluşlarını izlerken pek memnun olacaksınız.

SEVEN KINGDOMS II

- YÜKLEME: \7K2DEMO\7K2DEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.enlight.com
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Enlight Software
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, 155MB hard disk alanı

Seven Kingdoms, derin fantastik dünyasıyla birçok strateji severin hayranlığını kazanmıştı. Devam oyunuyla Enlight Software bizlere daha fazla ırk ve bir ton yeni harita sunarak oyundaki strateji ögelerini daha da güçlendiriyor. Bu demo oyunun eğitim bölümünün tamamını, üç tane tek kişilik senaryoyu (bunlardan "Trade Alliance" PC Gamer'a özel) ve 30 multiplayer oyunu (standart demodakinden 10 fazla) içeriyor.



Bir yeri hükmünüz altına almak istiyorsanız öncelikle eğitim görevlerinde bunu nasıl yapacağınızı öğrenin!

Oyunu iyice anlamak için öncelikle eğitim bölümünü baştan sona oynamanızı öneririz. İster insanları, isterseniz kötü ırk Fryhtan'ları oynayabilirsiniz. Bu oyun, içinde diplomasi, liderlik, casusluk ve araştırma olan çoğu real-time strateji oyunundan daha iyi olduğunu kanıtlayacak. Oyunun büyük bölümünde mouse'u kullanacaksınız ve oyun giderek karmaşık hale geldiğinde neden önce eğitim bölümünü oynamanız gerektiğini daha iyi anlayacaksınız.



Diğer şehirlerle ticaret yolları kurmak ve onları ele geçirmek için yakın noktalara konuşlanmalısınız. Bu devam oyunu, orijinalinden daha fazla ırk içeriyor.

Oyun, online oynamanız için 30 multiplayer oyun sunuyor. Yani kendinizi online olarak kanıtlamak için 30 fırsatınız var. Eğer en tepeye çıkabilir ve orada kalırsanız 1.000$ kazanma şansınız bile var. Multiplayer deneyiminiz sürsün istiyorsanız çok oyun kazanmalısınız. Online server'a bağlanmak gayet basit: Multiplayer oyunu seçin, yeni hesap yaratın ve şifrenizin elektronik posta kutunuza ulaşmasını bekleyin. Kendinizi bir anda oyunun içinde bulacaksınız ve hiç vakit kaybetmeden rakiplerinizle çarpışmaya gireceksiniz. Sadece Internet bağlantınızın kurulu olmasına dikkat edin yeter.

PHARAOH

◆ **YÜKLEME:** \PHARAOH\SETUP.EXE
◆ **TEKNİK DESTEK:** (206) 644-4343
◆ **TÜRÜ:** Strateji
◆ **ÜRETİCİ FİRMA:** Sierra
◆ **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, 120MB hard disk alanı

Caesar III hayranları için Antik Roma'dan bile daha eskilere giden yeni bir şehir kurma simulasyonu geliyor; bu kez antik Mısır'dasınız. Şehirlerinizi Nil kıyısına kuracak ve yeni bir strateji oyununda şehir kurmanın doyasıya tadını çıkaracaksınız.

Demoda idari becerilerinizi deneyebileceğiniz üç ayrı görev bulunuyor. İlk ikisi hanedanlık öncesi dönemde geçiyor ve oyunun ilerleyen bölümlerindeki hakimiyetinize hazırlık niteliğinde. Üçüncü görev, tam oyunun sonraki görevlerine daha çok benziyor. Bu yüzden şehir simi türüne yabancı olan oyuncular için daha zorlu olacağı kesin.

Oyundaki tüm fonksiyonlar mouse'la kontrol ediliyor. Her şey inşa etmek istediğiniz belli bir yapıyı seçip haritada uygun gördüğünüz yere tıklamaktan ibaret. Örneğin yollar için "Roads" ikonuna tıklamanız ve sonra da haritaya yerleştirmeniz yeterli. Öncelikle yerleşimler kurmanız gerekiyor, halkınıza beğenecekleri bir yer seçmelisiniz. Bunun ardından besin kaynakları, eğlence, tapınaklar ve diğerlerini gerçekleştirmeye başlayabilirsiniz. Kamu binaları inşa etmenizi (itfaiye gibi) de şiddetle öneririz. Bir kıvılcımın ne zaman parlayıvereceğini asla bilemezsiniz. Çabalarınızın karşılığını başarı olarak almak istiyorsanız oyunla birlikte gelen ve birçok ipucu ve tavsiye içeren README.TXT dosyasını okumayı unutmayın. Oyunun tam versiyonu oyunculara antik bir uygarlığı kurarken aşama aşama zorlaşan bir inşa ve yayılma sitemi içinde oyuna yavaş yavaş ısınma fırsatı veriyor. Ayrıca piramitler ve sfenksler gibi dünyanın fantastik harikalarından bazılarını da yapma şansınız olacak. Bunlar da sizin ölümsüz olmanızı sağlayacak!


Yerleşik halkınıza yaşamaları için evler, seyahat etmeleri için yollar kurmalısınız.

ODIUM

◆ **YÜKLEME:** \ODIUM\ODIUM.EXE
◆ **TEKNİK DESTEK:** support@lith.com
◆ **TÜRÜ:** Strateji
◆ **ÜRETİCİ FİRMA:** Monolith Productions
◆ **GEREKENLER:** Pentium 200; 32MB RAM; 144MB hard disk alanı

Bu oyunda Rusların terk edilmiş durumdaki gizli bir casus eğitim merkezine gönderilen özel bir birliğin yönetimindesiniz. Burada tuhaf şeyler olmaktadır ve neler olduğunu ortaya çıkarmak dışında daha önce aynı görev için buraya gönderilen kayıp ekibi de bulmak zorundasınız. İlk karşılaşmada burada dönenlerin kabuslarınızda gördüklerinize çok benzer şeyler olduğunu anlayacaksınız!

Bu ilginç ve güzel adventure/strateji oyununun dayanak noktası son derece sağlam. Oyunun büyük bölümü bir adventure gibi oynanıyor, bir yere tıkladığınızda seçtiğiniz ekip üyesi oraya yürüyor ve diğerleri de onu takip ediyor. Oyunda tümü seslendirilmiş dialoglar ve ürkütücü bir hikaye bulacaksınız. Çarpışma başladığında bunun sıradan bir adventure oyunu olmadığını göreceksiniz.

Sıraya dayalı çarpışmalar sırasında stratejinizi düşmanlarınızı sadece yok etmek üzerine değil, olanları açığa çıkarmak için de kullanacaksınız. Ekip üyelerinizi çevrelerini saran yeşil, aydınlatılmış bölge dahilinde hareket ettirmek için mouse'a tıklamanız yeterli. Silahınızı ekranın alt kısmındaki görüntüsüne tıklayarak ateşleyebilirsiniz. Farklı silahların farklı menzilleri ve kullanım alanları var. bir düşmanın görüş menzili içindeyken yaratığın yanında yanıp sönen kırmızı bir kutu göreceksiniz. Saldırı için ateş açın. Yapabileceklerinizi bittiyse End Turn'e basın ve sıra karşı tarafa geçsin.

Bu demo size komplolarla ve şaşırtıcı sırlarla dolu efsanevi bir hikayenin başlangıcını tanıtıyor. Oyunun bir bölümü gerçek hayattan alınma olaylar üzerine kurulu ve bu da oyuna daha müthiş bir tat katıyor. Bu arada oyunu ışıklar kapalıyken oynamamaya dikkat edin deriz, bizden söylemesi.



Bazı yaratıklar gerçekten büyük ve çirkin. Bunları öldürmek için çok güçlü olmak gerekebiliyor.



MISSION: IMPOSSIBLE™

"İMKANSIZA ODAKLANIN"

PC CD ROM
PlayStation
GAME BOY COLOR

10. Bimeks
INFOGRAMES
MEGAVİZYON
D&R
TOYS "R" US
DÜNYANIN EN BÜYÜK ÇOCUK SÜPERMARKETİ





TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ERSAN GAMES**
Beybi Giz Plaza K.15 D.57 80670 Maslak-İSTANBUL, TR
Tel: (0212) 290 2490 pbx - Fax: (0212) 290 2499

ANTEN ELECTRONICS ANA DAĞITICI
Santral Ömerpaşa Cd. 15/37 Göztepe-İSTANBUL, TR
Tel: (0216) 350 7730 - Fax: (0216) 369 5293

REVENANT

◆ YÜKLEME: REVENANT\REVENANT.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: www.vaultnetwork.com
◆ TÜRÜ: RPG
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Eidos
◆ GEREKENLER: Windows 95, Pentium 200, 32 MB RAM, 78MB hard disk alanı, Directx

Eidos'un yarattığı *Diablo* benzeri bu yeni oyunda, kötülüğe bulanmış bir dünyada epik bir yolculuğa çıkacaksınız. Demoda çevresi kötü yaratıkla sarılmış Mistheaven kasabasının huzurunu sağlamakla görevli Locke rolündesiniz. Oyuna kasabanın merkezinde başlayacaksınız. İlk olarak çevredeki birkaç yapıyı dolaşarak bölgede size yardımı dokunabilecek kişilerle tanışmanızı öneririz. Hemen her RPG'de olduğu gibi *Revenant*'ta da zırh, silah, iksir gibi farklı türde şeyler satan farklı tüccarlarla alış veriş yapacaksınız. Başlangıçta çok paranız olmadığı için üzerinizdeki zırh ve silahlardan daha iyilerini satın almayı ummayın. Ancak temizliğe başlamadan önce yanınıza mümkün olduğunca çok health iksiri almakta fayda var, yani paranızı işinize yaramayacak zırhlara değil de sağlığa yatırmalısınız.

Kasabadan ayrılmadan önce inventory'nizde bulunan zırh ve silahlarınızı kuşanmayı unutmayın. Belaya bulaşmak için ne yöne gittiğinizin hiçbir önemi yok; çünkü ne tarafa giderseniz gidin karşınıza yaratıklar çıkacak. Yine de bir ipucu verelim: Güney yönünde ilerlerseniz çok daha fazla yaratıkla karşılaşabilirsiniz.

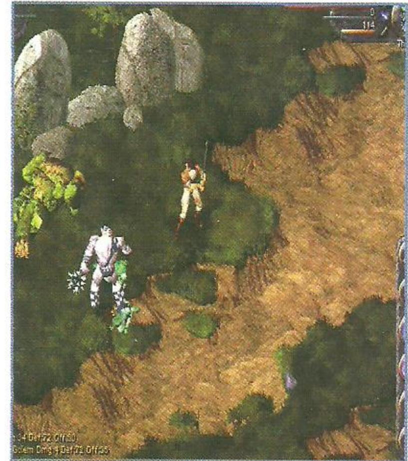
Kontroller son derece basit. Düşmanınızla karşılaştığınız zaman ona saldırmak için sadece mouse'la üzerine tıklamanız yeterli. Adamınız rakibine ve içinde bulunduğu pozisyona en uygun biçimde saldırıya geçecek. Rakibiniz ölene kadar üzerine tıklayarak saldırmaya devam edin; ama unutmayın ki sürekli tıklamak *Diablo*'da olduğu gibi işe yaramıyor; çünkü ne kadar sık tıklarsanız adamınızın her bir saldırıda verdiği hasar o kadar azalıyor. Ekranın sağ tarafındaki konsolda ihtiyacınız olan her şeyi bulacaksınız. Inventory, harita, adamınızın yetenekleri ve diğer gerekli bilgilere ulaşmak için bunlardan istediğinize tıklamanız yeterli.

Düşmanlarınız üç tip olacak. Bunlardan ilki genelde çiftler halinde dolaşan komik görünümlü thrush'lar. Bu yaratıkların ufak tefek görünümüne kanmayın. Oldukça çevikler ve hiç beklemediğiniz bir anda ters bir saldırı yapabilirler. Yine de çok zarar veremedikleri için sizin için kolay lokma olacaklar. Ikinci türdeki düşmanlarınız pale ogrok. Bu yaratıklar tam sizin denginiz. Onlarla savaşırken size vurmalarına imkan vermeden seri olarak saldırırsanız işlerini kolayca bitirebilirsiniz. Bunun dışında muhatap olacağınız yaratıklar arasında recluse adında örümcekler var. Son olarak karşılaşacağınız kötü adamlar earth'ler. Bu dev yaratıkları öldürmek hiç de kolay olmayacak. Onlara saldırırken çok da yaklaşmamaya dikkat etmelisiniz; çünkü sizi yakalayıp fırlatırlarsa canınızı oldukça fazla yakabilirler.

Yaratıkları öldürdükten sonra paralarını toplayarak kendinize daha iyi ekipmanlar ve yeni health iksirleri alabilirsiniz. Bunun için tekrar kasabaya dönmeniz gerekiyor. Çevredeki yaratıkları temizledikten sonra kasabanın güneydoğusunda kalan mağara girişinden geçerek yeraltı mağarasında işinize devam edebilirsiniz. Bu mağarada karşınıza çıkacakları da artık kendiniz görün; ama her şeye hazırlıklı olmanız gerektiğini de unutmayın.



Durum kötü. Bütün bu kötü yaratıkları aynı anda başınıza sarmak istemiyorsanız dikkatlice ilerlemeye özen gösterin.



Şu yerde yatan koca Earth'ü enselemenin en kolay yolu, onu peşinize takıp daha küçük yaratıklarla savaştırarak zayıflatmak. Daha sonra işini bitirebilirsiniz.



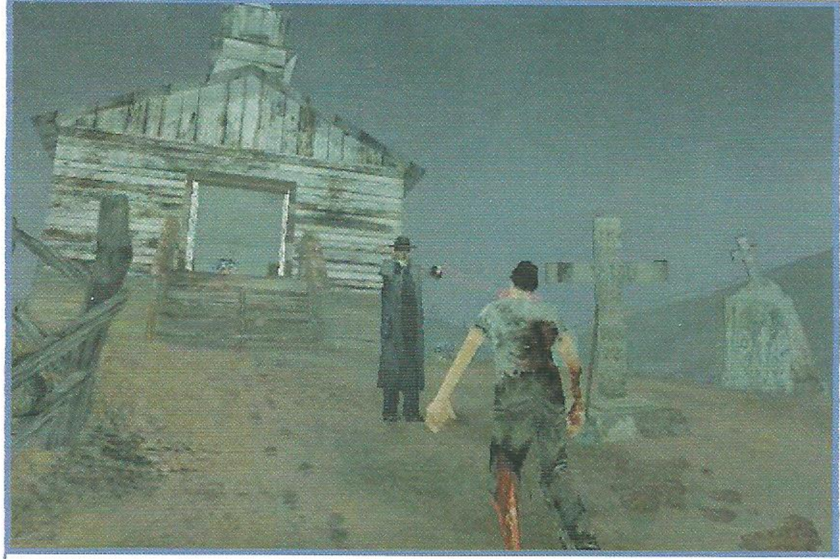
Bu kedi kız cazibeli olduğu kadar yararlı da... Yaratıkların cesetlerinden topladığınız paraları onun silahlarına yatırabilirsiniz.

kenan9593

NOCTURNE

- YÜKLEME: \NOCTURN\SETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.nocturnegame.com
- TÜRÜ: Aksiyon/Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: Terminal Reality
- GEREKENLER: Pentium 266, 64MB RAM, 150MB hard disk alanı

Aklınızı başınızdan alacak bir adventure oyunu istiyorsanız işte buldunuz. *Nocturne*'ün oynanışı, Capcom'um ortalığı sarsan hit oyunu *Resident Evil*'a çok benziyor; 2D arka planlar eşliğinde 3D bir karakteri kontrol ediyorsunuz. Bu arada sizin ve daha da kötüsü tüm masum insanların yaşamını tehdit eden karanlık güçlere karşı mücadele veriyorsunuz. *Nocturne*'ün farkı ise oyunun karanlık atmosferinde gizli. Siz Ulusal Doğaüstü Savunma ve Araştırma Birliği "Spook House"un bir üyesi rolündesiniz ve göreviniz Amerika'yı baştan başa kuşatan doğaüstü istilayı ortadan kaldırmak. Bu o kadar da basit olmayacak tabii, özellikle de oyunun karanlık atmosferi sizi oldukça zorlayacak; ama görev görevdir ve sizden Amerika'yı kurtarmanız isteniyorsa soğukkanlılığınızı kaybetmeden bu işin üstesinden gelmeniz gerekiyor demektir. Yok canım gözünüz korkmasın, başaramazsanız bir daha deneme şansınız var nasılsa.



Ortalıkta kurşun yağmuruna tutabileceğiniz bir ton zombi olduğunu bilmek iyi bir şey mi yoksa kötü bir şey mi?

Oyunda kontroller oldukça basit. Karakterinizi hareket ettirmek için yön tuşlarını, silahınızı çekmek için D tuşunu, ateş etmek için spacebar'ı kullanıyorsunuz. Merdiven tırmanmanız gerektiğinde silahınız elinizdeyse tekrar D tuşuna basarak silahınızı saklayın, yüzünüzü merdivene dönün ve basamaklara yeterince yakın bir noktada durup spacebar'a basın. Zıplamak istediğiniz zaman da bunu G tuşunu kullanarak yapacaksınız. El fenerinizi kullanmak için F tuşunu kullanın. Bu, ortalığı biraz olsun görmenizi sağlayacak. El feneri oyunda silahtan sonra en çok ihtiyaç duyacağınız alet olacak; çünkü gireceğiniz mekanlar adamımız için gereğinden fazla karanlık. Ancak pilinizin sınırlı olduğunu unutmayın ve mümkün olduğunca dikkatli kullanmaya bakın. Aynı şey silahınızı kullanırken de geçerli; çünkü cephane de pil gibi oldukça kıt. İşinize yarayacak diğer bir araç ise gece görüşü. Gece görüşünüzü N tuşuna basarak açabilirsiniz. Oyunun tam versiyonunda gece görüşü, aynı el feneriniz gibi pilinizin ömrüne bağlı olarak kullanılacak. Ancak Demo'da bu sınırlandırma yok. Ne yazık ki gece görüşünüz bugüne dek gördüğümüz diğer hightech gece görüşleri kadar başarılı değil. Günün koşullarına göre oldukça ilkel olarak üretilmiş ve yakındaki nesnelerin görüntülerinde bozulma ve karlanmalar meydana geliyor. Bu dünyanın ilk gece görüşlerinden biri için doğal sayılabilir. Diğer klavye kontrollerini görmek için oyun içindeyken F1'e basmanız yeterli. Oyunu kısa süreliğine duraklatmak için ESC tuşunu kullanabilirsiniz. Ayrıca çabuk save için F6'yı, çabuk yükleme içinse F9'u kullanacaksınız. Oyuna alışana kadar bu iki tuşa oldukça sık başvurmanız gerekebilir, hatırlatalım.

İlk yardım malzemeleriyle karşılaştığınızda bunları toplamayı unutmayın (bunun için Ğ ve Ü tuşlarını kullanacaksınız). Sağlığınız kötüye gidiyorsa ENTER'a basın. Böylece kendinize ilk yardım yapmaya hazır olacaksınız, işlemi tamamlamak ve adamınızı biraz olsun kendine getirmek için tekrar ENTER'a basmanız yeterli. İsterseniz bunun yerine Options menüsündeki "Auto Use Health" seçeneğini de kullanabilirsiniz. Böylece sizin bir şey yapmanıza gerek kalmadan, gerektikçe sağlık durumunuz düzeltilecek, tabii elinizde ilk yardım malzemeleri olduğu sürece. Öldürdüğünüz yaratıkların üzerinde de sağlık ve cephane gibi gerekli malzemeler bulacaksınız. Bunları toplamak için spacebar'a basmanız ya da mouse'la sol tık yapmanız yeterli.

Oyun son derece karanlık, bu nedenle gama ayarlarını mümkün olduğunca düzgün yapmanız gerekiyor. Bu ayarları, oyunun içindeyken F11 ve F12 tuşlarını kullanarak da yapabilirsiniz. Oyunun ışıklar kapalıyken ve yüksek volümle oynanması öneriliyor; ama biz kalbi zayıf olanların ya da biraz fazla korkanların bu öneriye kulak asmamasının daha mantıklı olduğu düşüncesindeyiz!



Çift tabancayla içeri girip kurşun saçmaya başlamak çok karizmatik bir tavır; ama halinizde hafif bir panik havası da sezilmiyor değil...

TACHYON: THE FRINGE

- **YÜKLEME:** \TACHYON\SETUP.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (818) 878-0325
- **TÜRÜ:** Aksiyon
- **ÜRETİCİ FİRMA:** NovaLogic
- **GEREKENLER:** Pentium 200MMX, 32MB RAM, 88MB hard disk alanı

NovaLogic'in yeni uzay savaş simulasyonuna girin ve kendinizi uzayın derinliklerinde savaşmaya hazırlayın. Oyunda büyük işler başarmak için kiralanan bir uzay savaşçısının rolündesiniz. Demoya ilk başladığınızda uçuş konusunda sizi eğiten bayanın söylediği şeyleri yapacaksınız. Bu bölüm, size verilen güçlü ve yetenekli asker karakteri kurgusunu zedelemeden oyunu nasıl oynayacağınızı öğreten iyi bir başlangıç. Geminizi hangi kontrol tuşlarıyla kullanacağınızı iyice öğrenmek için CD'deki README.TXT dosyasına çalışmanızda fayda var. Çoğu uzay savaş oyunu gibi burada da bir joystick çok işinize yarayabilir. Eğitim görevinizi tamamladıktan sonra diğer işlere geçebilirsiniz. Bunun için Jobs ekranından uçmak istediğiniz görevi seçmeniz yeterli. Ayrıca bu işlemi eğitim bölümünü atlayarak da yapabilirsiniz.


Tachyon'da uzay atlamalarına ilginç bir yorum getirilmiş. Işıklı bir tünel boyunca ve normal hızla gidiyorsunuz.



Bu atlama kapıları sizi bir noktadan diğerine taşıyacak. Hoş görünüşleri de cabası...

Demonun baskısı sırasında henüz bir multiplayer seçeneği eklenmemişti; ama başlangıç ekranında Update Product'a tıklayarak NovaLogic'in sitesine bağlanabilir ve demo için yapılan multiplayer patch'ini indirebilirsiniz. Böylece oyunu gerçek tadında oynama imkanınız da olur, yani sizin gibi uzayda bir bölgeyi ele geçirmeye çalışan insan düşmanlara karşı savaşabilirsiniz.

CUTTHROATS

- **YÜKLEME:** CTDEMO\CTDEMO.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** www.acclaim.net
- **TÜRÜ:** Strateji
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Acclaim
- **GEREKENLER:** Windows 95, Pentium 200, 32MB RAM, 60MB hard disk alanı, DirectX.

Sıkı strateji oyuncuları hatırlayacaktır, bir zamanlar Sid Meier'ın *Pirates* isimli bir oyunu vardı ve içinde korsan ruhu taşıyan herkesi bilgisayarlarının başına çivilemişti. İşte Acclaim, yeni oyunu *Cutthroats*'la bizi o günlere geri götürüyor ve Sid amcanın bu çok sevilen oyununun bir benzeriyle sizi yine içinizdeki korsanı uyandırmaya davet ediyor.

Oyunun sınırlandırılmış bir versiyonu olarak sunulan demoda oyuna küçük bir gemiyle, az miktarda silahla ve biraz denizciyle dost bir limanda başlayacaksınız. Burada savaş ve görevleriniz hakkında bilgilendirileceksiniz. Sağ tarafta bulunan düğmeler, sizi çeşitli dost limanların ekranlarına taşıyacak ve oyunu birbirinden farklı ekranlardan yönetebileceksiniz. Düşman gemilerle savaşmak dışında ticaret, yeni tayfa ve silah alma, filo kurma ile ganimet toplama gibi işleriniz de olacak.

Tam versiyonda bulunan 70 şehirden yalnızca üçüyle karşılaşacaksınız; Tortuga, Leogane ve Puerto Santo. Ancak bunlarla bile haritanın oldukça yüklü olduğunu söyleyebiliriz. Oyuna 1625 ile 1700 yılları arasında kendi seçtiğiniz bir tarihte başlayabilirsiniz, eğer beli bir tercihiniz olmazsa 1625 tarihinden başlayacaksınız. Oldukça detaylı bir strateji üzerine kurulu olan *Cutthroats*'da kontroller de biraz karışık gelebilir; fakat temel olarak bir gemiye saldırmak için üzerine tıklamanız gerekiyor. Düşman gemiye yaklaştığınızda onunla ilgili bilgi alacaksınız. Hedef gemiye iyice yaklaştığınız zaman savaş ekranına geçeceksiniz. Küçük bir gemi olduğunuz için diğerlerine karşı hız ve manevra üstünlüğünüz olduğunu unutmayın ve hızınızı daha da artırmak istiyorsanız rüzgarı arkanıza alarak hareket edin. Ateş etmek için spacebar'ı ve dümen kırmak için yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Oyunun kontrolleri ve diğer detaylar hakkında daha fazla ve ayrıntılı bilgi için README.TXT dosyasını okumanızda ve hatta bir çıktısını almanızda büyük fayda var.

Başlangıçta biraz kafanız karışabilir; ama nasıl oynayacağınızı çözdükten sonra demoyla yetinmeyip oyunun kendisini almak isteyeceksiniz bize göre.



Oyunda gemi savaşları oldukça hızlı ve kısa sürüyor. Eğer yeterince hızlı değilseniz, geminizin batışı kaçınılmaz.

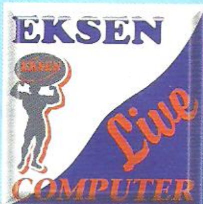








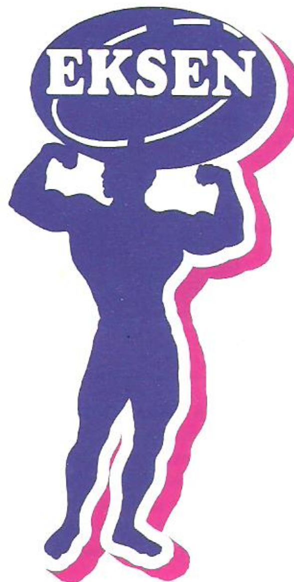
Kalitenin Markası!..



GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR

İşte EKSEN Farkı





* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Fiyatlarımıza WINDOWS 98 İşletim Sistemi dahil değildir.

EKSEN
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224

Programlarınızı yasallaştırabilmeniz için son fırsat
Tüm Microsoft® yazılımları uygun fiyatlarla !!!

STUDENT

PII / PIII **INTEL® i810 AT** MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB HDD **SEAGATE** U.ATA / 66
On Board 3D AGP VGA (Max. 4 MB)
14" 0,28 **VIEWPOINT** DIGITAL MPRII
1.44 MB FDD + **MINI** TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **GOLDSTAR / PHILIPS** CD ROM
On Board 3D SOUND, **120 WATT** SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	559 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	579 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	599 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	679 $

OFFICE

PII / PIII **SIEMENS INTEL® ZX,** 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **HDD QUANTUM / W.DIGITAL** U.ATA/66
8 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 **VIEWPOINT** DIGITAL MPRII
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **GOLDSTAR / PHILIPS** CD ROM
16 BIT 3D SOUND, **120 WATT** SPEAKERS
DR. SOLOMONS ANTIVIRUS HEDİYE !!!

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	719 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	739 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	799 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	829 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1059 $

BUSINESS

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
8 MB 3D, S3 AGP VGA
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **GOLDSTAR / PHILIPS** CD ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	799 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	819 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	869 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	979 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1139 $

HOME

PII / PIII **SIEMENS INTEL® ZX,** 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/ 66
8 MB 3D, S3 **SAVAGE** AGP **TV-OUT**
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + 120W SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK **SUPERONLINE / TÜRKNET** INTERNET
TV KARTI / RADYOLU - Bt 878
DR. SOLOMONS ANTIVIRUS HEDİYE !!!

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	879 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	949 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	989 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1059 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1209 $

GAME

PII / PIII **ABIT BE6 U.ATA / 66, BX 150 Mhz**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
16 MB **STB VODOO3 3000** AGP VGA **TV-OUT**
17" 0.27 **HYUNDAI** OSD **7770A / PHILIPS 107E**
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
800 WATT 4 POINT SURROUND SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	1079 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1179 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1219 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1279 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1419 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1519 $

CAD - CAM

PII / PIII **ABIT BE6 U.ATA / 66 BX 150 Mhz**
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,6 GB **W.DIGITAL 7200 RPM** U.ATA/66
32 MB **ELSA ERAZOR III TNT2 TV In/Out**
17" 0.25 SONY EST TRINITRON MONITOR
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE PCI **128** SES KARTI + **120 W** SPK.

INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1359 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1399 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1479 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1599 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1769 $

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 400	642 $	120,000	67,000	49,000	41,000
OFFICE	CELERON™ 400	827 $	155,000	86,000	63,000	52,000
BUSINESS	CELERON™ 400	919 $	172,000	95,000	70,000	58,000
HOME	PENTIUM III™ 450	1,140 $	213,000	118,000	87,000	72,000
GAME	PENTIUM III™ 450	1,405 $	263,000	146,000	107,000	89,000
CAD - CAM	PENTIUM III™ 450	1,609 $	301,000	167,000	123,000	102,000
PROFESSIONAL	PENTIUM III™ 450	1,269 $	237,000	132,000	97,000	80,000

Designed by SYSTEM 216 414 4495

PROFESSIONAL

PII / PIII **SIEMENS INTEL® BX 100 Mhz**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB **HDD QUANTUM / W.DIGITAL** U.ATA/66
16 MB AGP VGA **V3400 TNT ASUS - TV In/Out**
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X TOSHIBA / PIONEER DVD ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI.
500 WATT SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	979 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	999 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1069$
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1100 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1189 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1319 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1479 $

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira geliri olanlar için Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru **485.000.TL** olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

KREDİ KARTINA " % 0 " KOMİSYON

*** WINDOWS' 98 CD & LİSANS 92 $ + KDV dir.**



Microsoft® Yetkili satış noktası



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ			
Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

Daikatana

Dedikoduları bir kenara bırakalım, acaba ION Storm'un bu yeni oyunu nasıl? Oynadık ve gördük.

ION Storm'un fırtınalı geçmişine baktığımızda, *Daikatana*'yı anlatan oyun yazarlarının, oyunun kendisini gözardı ederek şirketin yarattığı dedikoduları, yaptığı harcamaları ve uzun gecikmeleri acımasızca eleştirmelerinin nedenini anlayabiliriz, ama ION Storm bu yollardan ilk geçen şirket değil (sonuncusu da olmayacak), bu yüzden projenin ilerleyişini görmek için ION Storm'un Dallas'taki yerine gittiğimde ilgimi sadece ve sadece oyunun kendisine yöneltmek için özel bir çaba sarf ettim. *Daikatana*'nın 24 tane tek kişilik bölümünü oynadıktan ve şimdiye dek gördüğüm en çılgın DeathMatch sahnelerini gördükten sonra haberlerin genelde gayet iyi olduğunu, ancak birkaç cevapsız soru da kaldığını söyleyebilirim.

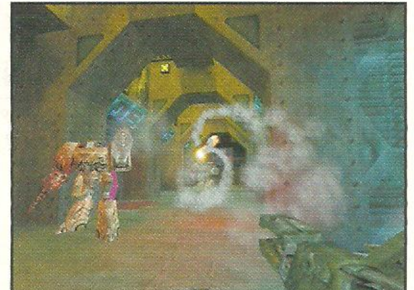
ION Storm'un kurucularından John Romero, *Daikatana*'yı şimdiye dek çıkan bütün shooter'lardan daha büyük ve güzel yapmak iddiasındaydı ve görünen o ki, birçok konuda bunu başarmış. Oyundaki dört değişik ortam (antik Yunan, ortaçağdaki Norveç, 21. yüzyıldaki San Francisco ve 500 sene sonraki bir mekan), *Daikatana*'ya belki de bir aksiyon oyununda gördüğümüz en çeşitli görüntüleri, arkaplanları ve olayları kazandırmış. Dış mekanlarda ayrıntıya verilen önem (pikseller yerine simetrik şekilli kar taneleri, suya düşünce sıçrayan yağmur damlaları, gerçekçi bulutlar ve ısı efektleri gibi), oyunun atmosferinin yaratılmasında çok etkili olmuş. Genelde binaların ve mağaraların üzerine kurulan haritalarda hafif bir *Quake* duygusu sezilse de, herbir çağın birbirinden çok farklı ve özgün oluşu sayesinde bu çok göze batmıyor.

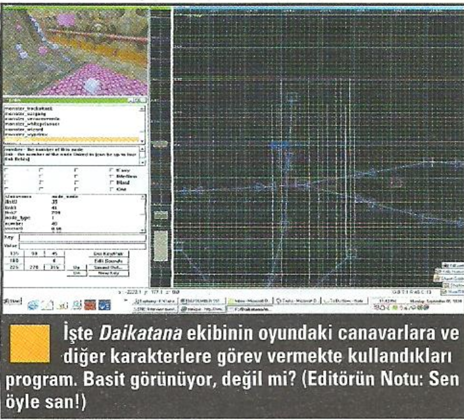


ION Storm programcıları dost karakterlerin (burada Mikiko'yu görüyorsunuz) gerçekçi davranışlar sergilemeleri için ikinci bir yapay zeka modu daha hazırlamışlar.

Oyundaki yeni dünyaların herbiriyle yeni silahlar ve düşmanlar geliyor ve *Daikatana* bu yönüyle de çok geniş ölçekli bir oyun. Her bölümde altı değişik silah var: Bazıları bildiğimiz tabancalar, Shotcycler-6 (bir seferde 6 kurşunu hızlı hızlı atan bir silah) ve Sidewinder roketatarlardan ibaret, ama bunun yanında Yunanistan bölümünde Discus of Daedalus, Norveç bölümünde ölümcül ok ve yaylar gibi bambaşka silahlar kullanıyorsunuz. Kısacası silahlar oyundaki dünyalara uymuş, toplam sayıları 50'nin üzerinde olan düşmanlar da... Ancak bölümler ve silahlar ne kadar etkileyici olursa olsun, *Daikatana*'nın asıl büyük kozu düşmanları.

25. yüzyıldaki Japonya, neredeyse komik diyebileceğimiz Froginator'dan kurbanlarını kancasıyla öldüren dev Inmater'a kadar robot benzeri bir sürü yaratıkla dolu. Yunanistan'da ise mitolojideki en ünlü yaratıklardan bazılarının son derece güzel render edilmiş versiyonlarıyla karşılaşacaksınız; ayrıca Medusa, Cerberus, Charon ve Kral Minos da sizi bekliyor olacak. Norveç taraflarına uzandığınızda ise *Dungeons and Dragons* tarzı karanlık bir orduyla karşılaşacaksınız: Vebalı fareler ve "buboid"ler sizi zehirleyecek, tepenizden yarasalar saldıracak, dwarf'lar baltalarıyla üzerinize yürüyecek. 21. yüzyılın San Francisco'suna gittiğinizde ise taramalılarla ve roketa-


Sidewinder füzeleri gibi silahların grafik efektleri oldukça etkileyici. Az önce atılan füzenin bıraktığı saydam duman izlerine bakar mısınız?


İşte *Daikatana* ekibinin oyundaki canavarlara ve diğer karakterlere görev vermekte kullandıkları program. Basit görünüyor, değil mi? (Editörün Notu: Sen öyle san!)

S.i.B

TÜRÜ: Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: ION Storm
YAYINCI: Eidos Interactive *www.eidos.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 85%
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım-Aralık

KISACA: *PC Gamer*'da ikinci kez ön incelemesini gördüğünüz zaman o oyunun piyasaya çıkışının geciktiğini anlayabilirsiniz; ancak *Daikatana*'nın geliştirme sürecinin uzaması aksaklıklardan değil, oyunu iyileştirme çabalarından kaynaklanıyor. *Daikatana*'da şimdiye dek gördüğümüz en garip yaratıklar, en müthiş silahlar ve en manyak DeathMatch mücadeleleri var. Dahası, dört değişik ortamın mükemmel grafikleri de sizi bekliyor. Oyunun şansı çok büyük...

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Bu oyun John Romero ismini batıran ya da çıkaran oyun olacak: id Software'den ayrıldığından beri çıkardığı ilk oyun ve üzerinde 2000 yılı sorunundan daha çok konuşuldu. ION Storm'un tasarımı süren başka projeleri de var; ama bu Romero'nun oyunu olduğundan herkes verilen sözlerin yerine getirilip getirilmeyeceğini görmek için sabırsızlanıyor. Hatırlayacaksınız, verilen sözler oldukça fazlaydı.

Yapay Zeka da Bir Sanattır

First-person shooter tarzı bir oyunun tasarımında en büyük zorluklardan biri de yaratıkların yapay zekasını inandırıcı yapmaktır. *Daikatana* ekibi için bu iş daha da zordu, çünkü oyunda ana karakterin; yanında iki de dost karakter kullanılıyor. ION Storm kurucularından John Romero, oyunda bütün canavarlar için kullanılan "temel" yapay zeka rutinini geliştirmek için programcı In Soo Park'ın tam bir yıl boyunca çalıştığını, ancak dost karakterlerin de gerçekçi bir biçimde davranması için ikinci bir yapay zeka yapısının geliştirildiğini belirtiyor. Oyunun çıkışının sürekli ertelenmesinin en büyük sebebi belki de budur.

"*Daikatana*'da iki tane yapay zeka modu var" diyor Romero. "Bunlardan ilki ve en önemlisi, klasik takip etme ve çarpışma algılama algoritmalarından oluşuyor. Bu genel yapay zeka modu, bölümler yüklendiğinde canavarların, Mikiko ve Superfly'ın ortaklaşa kullandığı temel mod. Buradan itibaren canavarlar, kendilerine ya bölümdeki belli noktalarda ya da bölümün script dosyasında önceden verilen görevleri yerine getiriyorlar. Bu 'temel' dediğimiz yapay zeka sistemi o kadar sıkı bir yapıya sahip ki, bazı canavarların sadece bunu kullanması bile yetiyor." Diğer bir deyişle, programcıların kurduğu her bir "düğüm noktası" oyundaki karakterler tarafından farklı farklı algılanacak.


Buradaki antik Gryphon gibi yaratıklar *Daikatana*'nın çok seviyeli yapay zeka sistemiyle kontrol edilecek.

Ancak Romero, Superfly, Mikiko ve diğer yaratıkları asıl güçlü yapan şeyin belli görevler yaratılmasına imkan veren bir amaç/görev sistemi olduğunu ve çeşitli durumlara göre görevleri ekleyip çıkarmalarının mümkün olduğunu anlatıyor. "Şu anda kullanılan 'temel' yapay zeka sisteminde takip etme, kaçıp saklanma, saldırma ve eğilme gibi standart hareketler zaten kullanılıyor; belli bir karakter ya da canavar için yeni bir göreve ihtiyacımız olduğunda onu da listeye ekliyoruz ve sonra da canavarın istediğimiz hareketi yapması için gerekli kodu yazıyoruz."

Böylece bir karaktere ne zaman zıplayacağını ya da uçacağını anlatmak gibi işler kolaylaşıyor, ancak Romero şöyle konuşuyor: "Asıl sorun, karmaşık hareketler yaratırken CPU'ya çok yüklenme riskiyle karşılaşmamız. Bu yüzden yapay zekada iki değişik hareket modu ürettik: Birinde canavarların hareketleri çok klasik ve hatta zaman zaman robot gibi. Diğerinde ise dönüşler ve atlayışlar çok daha düzgün ve hızlı. Öncelikle canavarın oyuncuyu görüp göremediğini kontrol ediyoruz; eğer görüyorsa oyuncunun da onu görebildiğini varsayıyoruz ve daha karmaşık olan hareket moduna geçiyoruz. Oyuncu canavarın görüş alanından çıktığı zaman yine eski hareket moduna geri dönüyoruz ve tasarruf yapmış oluyoruz."

Romero'nun dediğine göre ION Storm bu yapay zeka sistemini yeni bölümler tasarlayan oyunseverlerin de kullanabilmesini sağlayacak. Belki de *Daikatana* ekibinin canavarları ne kadar gerçekçi yapabildiğinin ölçüsü, oyuncuların hazırlayacakları bu yeni bölümler olacak.

tarlarla donanmış hapishane kaçkını serserilerle, insan yiyen köpekbalıklarıyla ve üzerinde deney yapılan maymunlarla uğraşacaksınız.

Şimdiye kadar duymayanlar için söyleyelim; *Daikatana*'nın en önemli özelliklerinden biri de yolculuğunuz boyunca yapay zekaya sahip iki arkadaşınızın size eşlik etmesi: Mikiko Ebihara ve Superfly Johnson. Bu açıklama ilk yapıldığı zaman insanlara çok ilginç gelmiş, ama *Half-Life* size oyun boyunca yardımcı olacak bir sürü karakter sunarak bütün bunları değiştirmişti. ION Storm'un yenik düştüğü gibi bir izlenim ortaya çıkmıştı. Ancak asıl fark, *Daikatana*'daki dostlarınızın davranış biçimlerinde: Yalnızca ateş eden kuklalar olarak kullanmak yerine, onlara özel emirler verebiliyorsunuz (olduğu yerde kalıp düşmana ateş etmesi ya da sizi takip etmesi, ancak savaştan kaçınması gibi). Hatta power-up arayıp bulmak ve ne yapmanız gerektiği konusunda yorum yapmak gibi şeyleri bile yapabiliyorlar.

> "Yapay zeka sistemimizde standart hareketler zaten kullanılıyor; belli bir karakter ya da canavar için yeni bir göreve ihtiyacımız olduğunda onu da listeye ekliyoruz ve sonra da canavarın istediğimiz hareketi yapması için gerekli kodu yazıyoruz."

Düşmanların yapay zekası son derece güçlü görünse de, dostlarımızın yapay zekaları söz konusu olduğunda giderilmesi gereken bazı aksaklıklar var. Evet, Mikiko'nun, ekrandaki karakterim Hiro'ya yaklaşmakta olan bir düşmana dehlice ateş ettiğini gördüm; ama merdivenden çıkmak ya da virajlı bir tünelde beni takip etmek gibi biraz karmaşık işler yapmaya kalktığı zaman kelimenin tam anlamıyla çuvalladı. Haksızlık etmeyeyim; oyunu görmem, dost karakterlerin yapay zekaları konusunda "kilometre taşı" niteliğinde bir ayarlamanın yapılmasından yaklaşık bir ay öncesine rastladı. Bu değişiklikten sonra yapay zekanın çok daha sağlam olacağı belirtiliyor.


Daikatana'nın şu ya da bu şekilde *Quake*'e benzeyeceği aklınızın ucundan bile geçmemişti, değil mi?


Inmater'lar size iki şekilde saldırıyorlar: Çok büyük bir silahla ya da düşmanlarını deşmek için kullandıkları iğne benzeri dev bir aletle. Oyundaki silahlar çok iyi.

Diğer taraftan Multiplayer modu gerçekten çok güzel görünüyor. Romero DeathMatch oyunlarının çok hızlı olmasından hoşlanıyor, *Daikatana*'nınkiler ise son zamanlarda gördüğüm en hızlı oyunlar (en az ION Storm bürosundaki LAN'lerde öyle gözüktü). Mplayer'da oynamak (oyunun Internet'te yasal olarak desteklediği tek site bu) sizi hayal kırıklığına uğratabilir; ancak bu oyunun kendisinden çok Mplayer'dan ileri gelen bir zayıflık. *Daikatana* piyasaya GameSpy desteğiyle sürülecek. Oyundaki dünyaların hepsinden alınma haritalarda oynayabilmenizin yanında, *Daikatana*'da ayrıca kötüler tarafında da mücadele edebiliyor, oyuncu sayısına göre büyüyüp küçülen ölçekli haritalarda oynayabiliyorsunuz. Ayrıca yeni bir puan sistemi sayesinde de DeathMatch sırasında yüksek seviyedeki oyuncuları öldürdüğünüzde acemileri öldürdüğünüzden daha çok puan alıyorsunuz (yaşasın!). Multiplayer modları arasında standart DeathMatch, yardımlaşmalı oyun, Capture the Flag ve Deathtag de bulunacak.

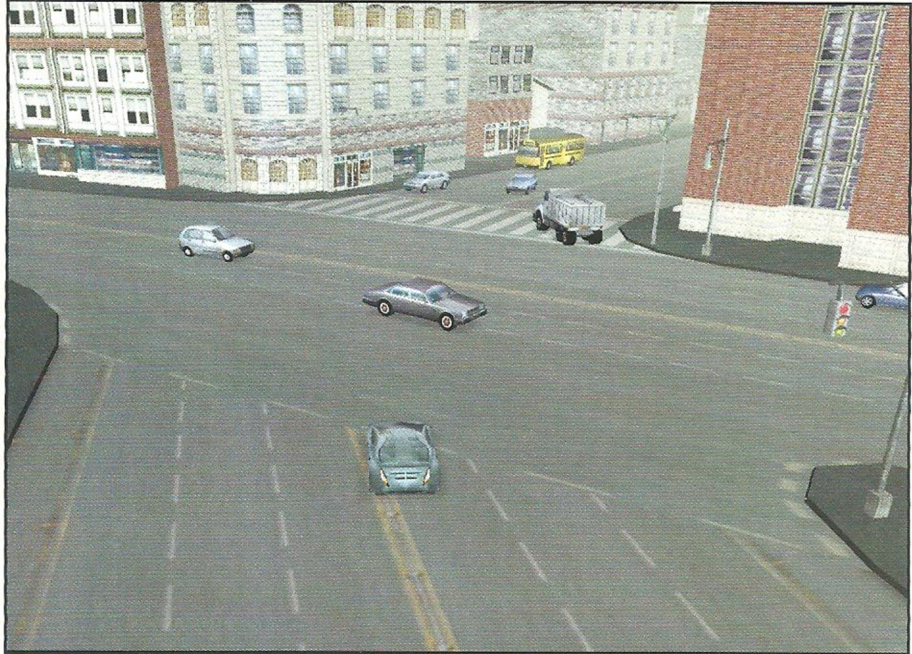
Daikatana her ne kadar aksiyon hayranlarının beklentilerini fazlasıyla karşılayacak gibi görünse de, gerçekten "harika" mı, yoksa sadece "iyi" mi olduğunu görmenin tek yolu oyunun başında oldukça uzun zaman harcamak. Eğer geliştirme süreci daha da uzamazsa (Eidos'un yardımları ve kararlılığı sayesinde uzamayacak gibi gözüküyor), oyunun Kasım sonu ya da Aralık başlarında çıkması bekleniyor. En azından şimdilik, beklemekten başka çaremiz yok.

Felony Pursuit

THQ, alıştığımız yarış oyunlarına bu kez bir de hikaye ekliyor.

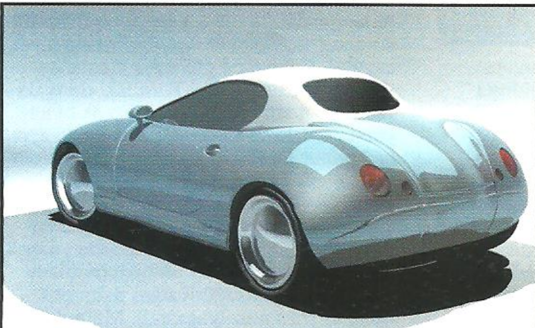
1960'larda İngilizlerin yaptığı çıkışla Amerikan müziğinin kaderi değişmişti, 1990'larda ise benzer bir devrim de bilgisayar oyunu endüstrisinde gerçekleştiriliyor (bu sefer Fransızlar tarafından). Bu geliştiricilere en son örnek, merkezi Fransa'da bulunan ve eski Cryo Interactive (*Dragon Lore* ve *MegaRace* oyunlarıyla ilgi çekmişti) çalışanlarının kurduğu Polygon Studio adlı yeni bir şirket. Ubisoft'un *Rayman* ve Psygnosis'in *O.D.T.* gibi oyunlarında çalışan kişilerin de katılımıyla güçlenen bu firma, aksiyon/yarış türündeki ilk oyunu *Felony Pursuit* ile yarış türünü yepyeni bir yöne doğru çekmeye çalışıyor.

GT Interactive'in çok yakında çıkacak olan *Driver*'ı gibi *Felony Pursuit* da son hızla yarışmanın bütün heyecanını verecek; ayrıca oyunda sadece bitiş çizgisini geçmekten daha başka amaçlarınız da olacak (ancak isterseniz oyunu bu şekilde de oynamanız mümkün). Oyunun başında oyuncular, hayal ürünü bir şehir olan Hudson Key'e yeni tayin olan Richard Cole adındaki bir polis memurunu ya da yerel bir araba hırsızlığı örgütünün başı olan babası kısa bir süre önce öldürülen Taylor Price adlı bir genç kızı canlandırmayı seçebilecekler. Cole olarak oynarken esas amacınız, örgütün suçlarına son noktayı koymak olacak. Price'ın amaçları ise çok daha kişisel: Babasının ölümünden doğrudan sorumlu tuttuğu kişi olan Cole'dan acımasız bir intikam almak.



Şehrin caddeleri 30 çeşit arabayla dolup taşacak ve sürücüler trafik kurallarına sıkı sıkı uyacaklar. Diğer taraftan siz ise dilediğiniz takdirde çılgınca araba kullanmakta özgürsünüz.

Bu iki karakterin hikayeleri, *Felony Pursuit*'teki 38 görev boyunca işleniyor. Görevlerin senaryoları hangi karakterle oynarsanız oynayın değişmiyor, ancak amaçlarınız farklılık gösteriyor. Mesela görevlerden birinde zırhlı bir araba bulunuyor; örgüt bunu soymak için bütün polis kuvvetlerini etkisiz hale getirmek zorunda. Diğer taraftan polisler de örgütün bütün arabalarını yok edebilir ya da kamyon varacağı yere gidene kadar onları oyalayabilirler.



Kullanabileceğiniz toplam 18 araba var ve her biri de günümüzdeki arabaların daha modern tasarımları. Burada görülen minik spor arabanın adı Picolo.

Rakiplerinizi alt etmenin birkaç değişik yolu var. Onları duvara ya da kendi arabanızla sizin tarafınızdan başka bir araba arasına kıstırabilir, yoldan çıkarabilir veya arabası artık kullanılamayacak duruma gelene kadar hasar verebilirsiniz. Polislerin yasadışı örgütü durdurmak için kullanabilecekleri yöntemler daha fazla; tüfekler, çivili yol şeritleri ve kovalamacaları bitirmek için son teknoloji ürünü bir sürü alet. Örgüt tarafında oynayanlar kafalarını biraz daha fazla kullanmak zorundalar, tabii başka bir polis arabasını "ödünç" almazlarsa...

Oyunun tamamı araçların içinde geçecek, yani arabanızdan inmenize gerek kalmayacak. Bu kararın verilmesinde, geliştirici ekibin oyunu hazırlarkenki amacı etkili olmuş. Polygon'un Ürün Geliştirme Müdürü Thierry Proto, "*Felony Pursuit*'in tam bir yarış oyunu olmasını, ancak genelde kapalı pistlerde geçen diğer oyunlardan tamamen farklı olmasını istedik. Oyunun zorluğu, kalabalık caddelerde arabanızı hurda etmeden gitmek ve 38 görevi tamamlamak için en iyi taktikleri, kestirme yolları bulmak" diye konuşuyor.

Oyuncular, aralarında spor araba-

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Yarış
GELİŞTİRİCİ: Polygon Studio
YAYINCI: THQ, (818) 225-5167, *www.thq.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %60
ÇIKIŞ TARİHİ: Mart 2000

KISACA: Microsoft'un *Midtown Madness*'ındaki şehir ortamını alın, iki katına çıkarın ve kanunun her iki tarafında da oynamanıza imkan veren 38 görevlik güzel bir hikaye ekleyin. Böylece merakla beklenen *Driver*'ın en büyük rakiplerinden biri olan *Felony Pursuit*'i elde edersiniz. Polis kovalamacaları zaten olmazsa olmaz, ama isterseniz hayal ürünü Hudson Key şehrini oluşturan 7 farklı bölgede normal şekilde yarışabilir ya da sadece turlayabilirsiniz.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Lastiklerinizi yakmak için 150 km'den fazla yol bulunan *Felony Pursuit*'in, yarış türünde bulabileceğiniz en güzel oyunlardan biri olacağı şimdiden belli. Çift taraflı bir hikayenin (ister polis, ister genç bir kız rolünde oynayabiliyorsunuz) eklenmesi oyuna büyük bir derinlik kazandırmış, çünkü bütün görevleri iki taraftan da oynamanız mümkün. Tabii grafiklerin muhteşem görünmesi son derece olumlu puan.

Hudson Key Şehir Turu Rehberi

Hudson Key şehri her ne kadar hayal ürünü olsa da, Florida Keys civarındaki şehirlere oldukça benziyor ve her bölgenin kendine özgü yönleri var. Polygon Studio'dan Thierry Proto, bunları tek tek açıkladı:



"*Little Shangai*, gece gündüz sürekli cıvıl cıvıl bir yerdir ve kalabalık trafikte araba kullanmak sizi oldukça zorlayabilir. Yollar belli bir şekil izlemiyor, renkli Çince reklamları ve parlak ilan panolarıyla ilk başta oldukça karmaşık gelebilir."



"West Palm, dar ve virajlı yolları olan bir tepeye kurulmuş, lüks villaların oldukça fazla olduğu çok şık bir semt. Bu bölgede polisler oldukça fazla, ancak trafik genellikle hafif."



"*Industrial Zone*, yasadışı bir geceyarısı yarışı için mükemmel bir mekan. Polisler yok denecek kadar az ve geniş yükleme alanları da dostlar ya da düşmanlar arasında çekişmeli yarışlar için çok uygun."



"Gün içinde ne kadar kalabalık olsa da, Downtown bölgesi bankalar kapandıktan sonra oldukça tenha bir hal alıyor. Eğer trafikte tıkanıp kalmaktan hoşlanmıyorsanız, sabahları kestirme yollar kullanmanız gerekecek. Geceleri ise geniş caddeler sayesinde kaçmanız çok kolay olacak."



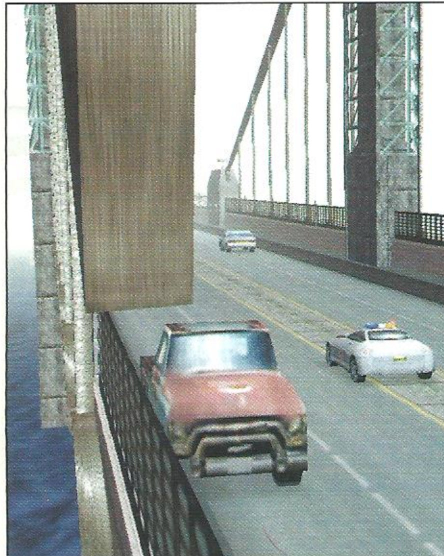
"Eğer okyanus kıyısında, kenarında palmiye ağaçları olan geniş bulvarları seviyorsanız, Embarcadero size çok uygun bir bölge"



"Metro East'te yer yer görünen duvar yazıları, çetelerin varlığı konusunda güçlü bir işaret. Böyle bir mekanda gece kaybolmak hiç de hoş olmaz, aksi takdirde mezarlıktaki yeriniz şimdiden ayırtılabilir."



"University bölgesinde birçok geniş ve rahat alan bulunuyor, ancak aceleniz varsa dar sokaklar ve karmaşık cadde yapısı sinirlerinizi bozabilir."



Hudson Key şehri, toplam beş tane ada üzerine yayılmış yedi farklı bölgeden oluşuyor. Bunlar, trafiğin oldukça yoğun olduğu köprüler ve otoyollarla birbirine bağlanmış.

ların da bulunduğu 18 değişik aracı kullanabilecekler. Otomobillerin tasarımları tamamen orijinal, ancak şu an piyasadaki modellerin modern bir şekilde değiştirilmiş versiyonlarına benziyor (zaten oyun da 2005 yılında geçiyor). Trafik akışını oluşturan 30'dan fazla araba da yolları tıkayarak ciddi bir sorun oluşturacak. Bunların arasında otobüsler, minibüsler, lüks limuzinler ve daha birçok değişik model sizi bekliyor.

Sürüş modeli sayesinde her arabanın sürüş duygusu farklı olabilecek; ancak tabii ki Grand Prix Legends'daki gibi bir model beklememek lazım. Proto, "Arabaların fizik modellerinde birçok karmaşık ve gerçekçi parametre kullandık; fakat kontrolleri çok basit tuttuk" diyor. "Amacımız, oyuna derin bir oynanış katarken arcade ruhunu da kaybetmemek." Microsoft'un *Midtown Madness*'ındaki sanal Chicago gibi Felony Pursuit'in Hudson Key şehri de trafik akışıyla, çarpmanıza ramak kalmışken bir yolunu bulup önünüzden kaçmayı beceren yayalarıyla son derece gerçekçi ve "yaşayan" bir şehir olacak. Ayrıca gördüğünüz pekçok şeyi (telefon kulübeleri, seyyar satıcı arabaları vs.) yerle bir etmeniz de mümkün.

"Felony Pursuit'in tam bir yarış oyunu olmasını, ancak genelde kapalı pistlerde geçen diğer oyunlardan tamamen farklı olmasını istedik. Oyunun zorluğu, kalabalık caddelerde arabanızı hurda etmeden hız yapabilmekte yatıyor."

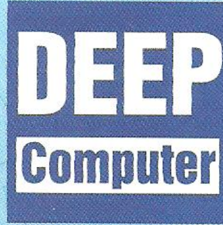
Bugünlerde yarış oyunlarında neredeyse zorunluluk haline gelen multiplayer desteği, *Felony Pursuit*'ta oldukça sağlam. Standart yarışlara ek olarak, Fox Hunt adlı yeni bir oyun türü de var. Bu modda şehrin herhangi bir yerinde bir bayrak çıkıyor ve amacınız da onu bularak üç dakika boyunca elinizde tutmak. Diğer oyuncular da bayrağı taşıyana çarparak bayrağı kapmaya çalışıyorlar. Bir de Bomber Chase denen oyun türü var, bu da Fox Hunt'ın tam tersi: Bir oyuncunun arabasında bomba bulunuyor ve o oyuncu diğerleriyle çarpışarak bombayı patlamadan önce onlara geçirmeye çalışıyor. Oyuncunun şehir sınırları içinde kendi yarış pistini oluşturabilmesi için bir pist editörü de bulunacak.

Felony Pursuit bittiği zaman çok güzel bir oyun olacak gibi görünüyor, Hudson Key şehri ise çeşitli mekanları ile (yandaki sarı kutuyu okuyabilirsiniz) dolaşması çok zevkli bir yer olacak gibi. Geliştiricilerin en çok zorlanacakları şey ise görevleri sürükleyici ve sağlam bir hikayeyle birleştirmek olacak; ama bu işi düzgün yapabildikleri takdirde oyunun zafere ulaşmaması için hiçbir sebep yok.



Hudson Key'de büyük bir şehirde bulunan bütün tesisler mevcut, mesela buradaki dev stadyum gibi.

Rıhtım Cad.
Başçavuş Sok.
Bayraktar İŞ Hanı
Kat:4 No:36 Kadıköy - İST.
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61
e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com





Deep Computer Systems

ANAKART

TOMATO i440 ix AT/ATX	53
TOMATO BX-E ATX 100 MHZ	60
TEKRAM ATX 100MHZ soket PPGA	64
CHAINTECH BX i440 BX	71
ABIT ZH6 i440 ZX SLOT	80
TEKRAM i440 Bx ATX 100 MHZ	85
ABIT ZH6 i440ZX 100 MHZ PPGA	89
DIAMOND C 400 3 YIL GARANTİ	92
GIGABYTE BX-C i440 BX 100 MHZ	95
GIGABYTE BX-E i440 BX 100 MHZ	105
GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS	109
ABIT BX6 V2.0	112
ABIT BEG UDMA 66	125
ASUS P2B i440 BX 100 Mhz	122
ASUS P2B-F ATX 100 Mhz	125
ABIT BP6 DUAL SOKET	135
ASUS P3B-i440 BX	137
ASUS P2B-S i440BX / OnBoard SCSI	344

CPU

INTEL® CELERON™400-128K cache	73
INTEL® CELERON™433-128K cache	90
INTEL® CELERON™466-128 K cache	133
INTEL® CELERON™500-128 K cache	169
INTEL® PENTIUM® II 400	166
INTEL® PENTIUM® III 450 box	207
INTEL® PENTIUM® III 500	274
INTEL® PENTIUM® III 550	453
INTEL® PENTIUM® III 600	656

RAM

32 MB PC 100 SDRAM	65
64 MB PC 100 SDRAM	90
128 MB PC 100 SDRAM	235

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	25
8 MB SPARKE S3 SAVAGE Tv-out	40
32 MB CREATIVE TNT II - VANTA C.	89
16 MB CREATIVE TNT II (oem)	88
32 MB UTOPIA SAVAGE 4	93
16 MB 3DFX VOODOO III 2000 oem	104
32 MB CREATIVE 3D BLASTER SVG 4	131
16 MB VOODOO III 3000 Tv-out	134
32 MB DIAMOND VIPER 770 TNT2	167
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA	193
32 MB ASUS 3800 TNT2 3D gözlük	218
16 MB 3DFX VOODOO III 3500	297

MONİTÖR

14" VESTEL 0.28 NI/LR	106
14" HYUNDAI DIGITAL	116
14" PHILIPS DIGITAL	119
15" CTX VL 510 DIGITAL	147
15" VESTEL	129
15" HYUNDAI DIGITAL S570	149
15" PHILLPS DIGITAL 105S	159
15" SONY 110 EST DIGITAL	202
15" SONY 100 GST DIGITAL	226
17" PHILIPS 107 E	256
17" SONY EST	337
17" VESTEL / SEG	212
17" CTX DIGITAL VL700	257
17" HYUNDAI DIGITAL	258
17" SONY GST	431
19" HYUNDAI 0.26 1600x1200 9695C	473
21" HYUNDAI	840
19" HITACHI CM 751 ET	589

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	26
ATX PHANTAL-2FAN	30
ATX TASK 210	40
ASUS T10 KASA	84
ASUS T5 ATX KASA	66

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

HARDDISK

6.4 GB FUJITSU UDMA 66	109
8.4 GB FUJITSU UDMA 66	120
6.5 GB MAXTOR UDMA 66	111
9.1 GB QUANTUM UDMA 66 7200 rpm	167
9.1 GB WESTERN DIGITAL 7200 rpm	167
10.1 GB IBM GB 7200 rpm	162
10.1 GB QUANTUM UDMA 66	139
10.2 GB SEAGATE UDMA 66	133
13 GB WESTERN DIGITAL UDMA	162
13 GB QUANTUM UDMA 66	156
18 GB WESTERN DIGITAL 66 7200 rpm	293
20.4 GB QUANTUM UDMA 7200 rpm	292

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114
MICROSOFT NATUREL Key+Intelli M.	35

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

40X MIDA LITE ON TECNOLOGLES	43
50X ASUS	56
52X CREATIVE	57
40X SONY	46
48X PHILIPS	53
40X PIONEER	59
4X HITACHI DVD	72
6X PIONEER DVD box	121
6X CREATIVE DVD	103

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
64 BIT AZTECH PCI	19
CREATIVE VIBRA 128	24
CREATIVE PCI 64	24
CREATIVE PCI 128	41
CREATIVE SB LIVE VALUE oem	58
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	59

SPEAKER

120 WATT JAZZ	6
160 WATT JAZZ	8
280 WATT JAZZ CARRERA	18
360 WATT JAZZ VIDID 5 RENK IMAC	25
800 WATT JAZZ 4+1 3D SURROUND	48
CREATIVE PC WORKS 4+1	98

FAX MODEM

56 K INCA ROCKWELL PCI V90 INT/V	33
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	33
56 K APACHE V90 INT./V	44
56 K JETCOM MOTOROLA V90 PCI	20
56 K 3COM USR V90 INT/oem	48
56 K 3COM USR MESSAGE V90	131
56 K DIAMOND SUPRA 112K/shutgun	75

TV & RADYO KARTI

INCA BT 878 TV+UK+CAP+TXT	55
FLY VIDEO RADIO	62
FLY VIDEO 98	53
MIRO VIDEO PC TV+CAP+TXT	81
AVER MEDIA TV Radyolu	91
HOUPOUGE PRIMIO oem	90
RADYO KARTI	14
PHILIPS VC646 USB CAMERA	72

3DFX KARTI

16 MB 3DFX VOODOO III 2000	104
16 MB 3DFX VOODOO III 3000 Tv-out	134

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	102
600 V/A THUNDER PRO	76

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	8
10 MBIT PCI COMBO	8
10 MBIT CNET PCI	11
10/100 MBIT CNET PCI UTP	19
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 610 C	91
HP 710C	149
HP 895C	320
HP 1175 C copy+scan+fax	923
HP 1100 Laser Jet	407
HP 2100 Laser Jet	757
CANON BJC 1000	104
CANON BJC 2000	119
LEXMARK 1100	93
LEXMARK 3200	113
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	158
OKI LASER JET 6 W	201

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	50
MUSTEK PARAGON 6000 SP	68
MUSTEK PARAGON 12000 P	70
MUSTEK PARAGON 12000 SP	100
MUSTEK PARAGON 600 USB	68
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	60

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ kredi kart	18
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ kredi kart	51
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	96
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	180

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	182

CD REC/REWRITER

TRAXDATA 24X2X2	144
PHILLPS 16X4X4	215
YAMAHA CDRW 16X4X4 IDE	240
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI kart hariç	240
RICOH 20X4X4	259
RICOH 20X4X4 SCSI kart hariç	272

NOTEBOOK

HP/COMPAQ/TOSHIBA/MITAC/IBM/DELL
Notebooklar için fiyat alınız.

Özel Fiyat

OKI LASER JET 6W
201$



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.



(0.216) 348 94 54 pbx

DONANIM





BASİC

- INTEL® 82440 LX CHIPSET
- AT/ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 PSII PORT
- 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO 3D AGP 2X EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE AT
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII/SERİ
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC+KULAKLIK
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 570$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 590$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 615$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 642$+KDV

IDEAL

- INTEL® 810 CHIPSET PPGA
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- MICRO / ATX YAPI
- 4 PCI SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB 3D INTEL® CHIP ONBOARD VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- PCI CREATIVE ONBOARD SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 597$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 617$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 642$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 669$+KDV

CLASSİC

- INTEL® 82440 BX CHIPSET
- CELERON™- PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 14S HYUNDAI DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC
- SLOT SOKET CPU ADAPTÖRÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI VOICE
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 672$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 692$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 717$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 744$+KDV

EXTRA GAME POWER

- ABIT BE6 ANAKART
- CELERON™- PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI - UDMA 66 DESTEĞİ
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 128 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 32 MB NVIDIA TNT II ULTRA EKRAN KARTI
- 17" NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 13.2 GB QUANTUM UDMA 66 HARDDISK
- ASUS T5 MIDI TOWER KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 6X DVD SÜRÜCÜ
- CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
- CREATIVE FPS 2000 4+1 SPEAKER
- 56 K 3COM USROBOTICS PCI V90 MODEM
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 1615$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1650$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1768$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :2097$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :2146$+KDV

Sistem Alan Müşterilerimize
Office 2000 320$



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.

EXTRA GAME VALUE

- INTEL 82440 BX CHIPSET
- CELERON - PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 16 MB VOODOO III 3000 AGP 2X VGA EKRAN KARTI
- 15" 0.28 NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K INCA MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- CREATIVE PCI 64 SES KARTI
- 650 WATT INCA SPEAKER
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 992$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1014$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1145$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1460$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1493$+KDV

SURFER

- INTEL® 82440 ZX CHIPSET
- CELERON™- PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB MAXTOR UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI MODEM
- AZTECH Q3D PCI 3D SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 773$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 795$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 948$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1262$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1296$+KDV

- ✓ *Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.*
- ✓ *Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir. Ödeme şekli peşindir. Fiyatlarımıza %15 KDV*
- ✓ *ilave edilecektir.*
  Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- ✓ *Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.*
- ✓ *Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.*
- ✓ *Ürünlerimiz Türkiye'nin her yerine kargo ile gönderilir.*
- ✓ *Sistemlerimiz 2000 yılı uyumludur.*

sizi hayal ettiğiniz yerde buluşturalım.

Banka Hesap Numaralarımız:

Garanti Bankası Kadıköy Şubesi	Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4	USD: 1187-23339
TL: 6202262-9	TL: 1187-1356045

VURGUN!

İlk Bakış...

Odium

Monolith'in son oyununda Fallout ve X-COM birleşmiş. Görüntüler çok etkileyici.

Polonya, PC oyunları endüstrisinin kalbinin attığı yer olarak biliniyor olmayabilir, ancak belki de bu değişmek üzeredir, kimbilir... Geçen ayın hatalı ancak umut verici oyunu *Hidden & Dangerous* da Polonyalı bir şirketten çıkmıştı, şimdi de Metropolis Studios adıyla bilinen bir grup Polonyalı tasarımcı sahneye çıkmaya hazırlanıyor. Oyunun Avrupa'da *Gorky 17* adıyla çıkması beklenirken, Amerika'daki adı Odium olacak.

Roleplaying ve sıraya dayalı strateji oyunlarının en iyi yönlerini birleştiren Odium, hükümet içinde dönen karanlık oyunlara biraz da bilim kurgu karıştıran çarpıcı bir hikaye anlatıyor. Birçok değişik third-person açısından (sahneye göre değişiyor) oynanabilen oyun, daha şimdiden yakında çıkacak RPG'ler arasında en güçlü adaylardan biri olmuş durumda. Tasarımcı Adrian Chmielarz şöyle diyor: "*Odium*'da 2D render edilmiş mekanlarda tamamen 3D karakterler olduğu için her alan için görüntü perspektifini değiştirebiliyor, böylece oyuna inanılmaz bir film havası kazandırıyoruz."

Odium'un başlangıcında, *Gorky 17* araştırma tesisinde garip yaratıkların görüldüğü ihbar ediliyor ve yardım için gönderilen ekipten de haber alınamıyor. Sizin göreviniz de bu garip olayları incelemek ve önceki ekipten kurtulanlar olduysa onları ortaya çıkarmak. Chmielarz'a göre "Oyundaki bazı olaylar gerçek hayattan alınmış, bazıları da hayvanlar üzerinde yapılan askeri testler üzerine kurulu daha elle tutulur şeyler."



Odium'un elle hazırlanmış 3D grafikleri oldukça güzel bir atmosfer yaratıyor. Rus casus tesisinde neler olup bittiğini görmek için grubunuzla birlikte yola çıkıyorsunuz.

Hareket etme ve eşyaları kullanma işleri mouse ile yapılıyor, oyuncunun kurduğu grup da silahlarını paylaşabiliyor, konuşabiliyor ve zamanla yeni yetenekler elde edebiliyor; tasarımcılar Odium'u bir roleplaying/strateji oyunu olarak tanımlıyorlar. Oyunda işlenen korku hikayesini ortaya çıkardıkça karakterlerinizin yetenekleri artıyor ve tecrübe kazanıyorlar, tabii yeni silahlar ve saldırı şekilleri de... Strateji kısmı ise sizin komando grubunuz (grubunuzda en fazla beş kişi bulundurmanız mümkün) ile araştırdığınız terkedilmiş şehirde bulunan canavarlar arasında yaşanan büyük, sıraya dayalı savaşlar sırasında devreye giriyor.

> "Her alan için görüntü perspektifini değiştirebiliyor, böylece oyuna inanılmaz bir film havası kazandırıyoruz."

Karşılaşmaların hepsi önceden belirlenmiş, yani herbirinin hikayeye belli bir katkısı oluyor. Savaş sırasında kamera o bölgeye yaklaşıyor ve eğer beş kişilik bir grupla büyük bir düşman grubuna saldırıyorsanız savaşlar bir saate yakın zaman alabiliyor. Oyun ilerledikçe canavarlar da zorlaşıyor, bu yüzden doğru yaratıklara karşı doğru silahları kullanmak oldukça etkili olacak (ayrıca bulunduğunuz ortamı da kendi yararınıza kullanmanız mümkün). Grubunuza katılan birçok değişik karakterin herbirinin de farklı yetenekleri olacak, bazıları bazı savaşlarda diğerlerinden daha çok işe yarayabilir. Savaş alanlarının büyüklüğü de düşmanın sayısına bağlı olacak. Zaman zaman tek bir canavarla küçük bir alanda karşılaşacak, daha büyük çaplı savaşlarda ise karakterlerinizi nereye yerleştirdiğinize önem vermek durumunda kalacaksınız.

Oyunda multiplayer desteği olmayacağı için, oyunun tekrar oynanabilme değeri söz konusu olduğunda taktiklerin çeşitliliği önem kazanacak. Oyuncular terkedilmiş tesisi dolaşırken kullanabilecekleri bir sürü eşya ve silah bulacaklar. Savaş sahnelerinin çoğunda, önceden yazılmış olaylar sayesinde hikaye akışı biraz daha ilerleyecek ve zaman zaman karakterlerin kontrolünü bilgisayarın devraldığı durumlar olacak.

Odium'u kendiniz denemek isterseniz, bu ayki CD'mizde demosunu bulabilirsiniz. Önceden denenmiş ve başarısı kanıtlanmış olan sıraya dayalı savaşları ve çarpıcı, sürükleyici hikayesi ile *Odium*, farklı birşeyler arayan oyuncuların oldukça ilgisini çekecek gibi görünüyor.



Çevrenizdeki eşyaları düşmanlarınıza karşı kullanabilirsiniz. Benzin ya da votka gibi şeyler bir anda ölümcül silahlara dönüşebilir.

SİB

TÜRÜ: Strateji/Roleplaying

GELİŞTİRİCİ: Metropolis Studios

YAYINCI: Monolith Productions, (425) 739-1584, *www.lith.com*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: %90

ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık

Imperium Galactica II

Haydi, galaksiyi bir kez daha ele geçirelim!

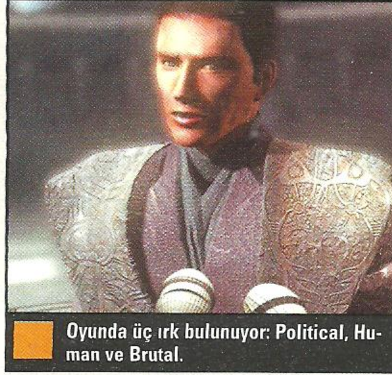
1997 ilkbaharında ilk *Imperium Galactica* çıktığında değişik tepkilerle karşılanmıştı. Harika görünüyordu ve birçok çarpıcı yönü vardı; ancak gereğinden uzun ve çok sıkıcı sayılabilecek bir konusu vardı. Görevlerin hepsi, tekrar oynanabilme değerini baltalayan büyük benzerlikler içeriyordu ve yapıları çok katıydı. "Kitapçık" dedikleri şey ise 2-3 sayfalık bir rezaletti.

Öyle görünüyor ki Digital Reality'dekiler bu ağır eleştirileri dikkate almışlar; çünkü oyunun devamı çok daha akıcı ve esnek bir biçimde hazırlanıyor. Üç değişik ırktan birini (Political, Human ve Brutal adındaki ırkların davranışları, isimlerinden zaten yeteri kadar anlaşılıyor) canlandırarak oyunu çok farklı şekillerde oynayabilmeniz mümkün. Her oyunda da birçok rastgele ve beklenmedik olaylar sayesinde sürekli heyecanlı bir atmosfer sağlanıyor. Baş tasarımcı Gabor Feher, "İlk oyundan aldığımız bütün eleştirileri değerlendirdik ve gerçekten çok şey öğrendik" diye konuşuyor. "Eski programlama tarzımızı değiştirip kodu baştan yarattık ve ilk oyunun iyi yönlerini tutup geliştirmeye, sorunlarını da gidermeye çalıştık. Mesela yeni kitapçığımız 100 sayfadan fazla olacak ve ayrıntılı arayüz açıklamalarını, ırkların tarihçelerini içerecek. Arayüz tamamen yepyeni ve filonuzu kontrol etmek, koloni kurmak gibi işleri son derece basitleştiriyor."

> "İlk oyundan aldığımız eleştirileri değerlendirdik ve gerçekten çok şey öğrendik. Eski programlama tarzımızı değiştirip kodu baştan yarattık ve ilk oyunun iyi yönlerini tutup geliştirmeye çalıştık."

Hikayemiz şöyle: 26. yüzyılda genetik uzmanları bir "süper ırkın" ilk örneklerini yaratmayı başarmışlar; zeki, güçlü, dayanıklı, yani kısaca uzayın derinliklerini araştırmak için mükemmel bir yaratık. Ancak askeri yönetim bu buluşu "ölüm makinesi" olarak kullanmaya kararlı (zaten hep öyle olmaz mı?). Onları bu fikirlerinden caydırmak için de bilimadamları bütün gizli bilgileri birtakım kristallerin içine saklayarak uzayın bilinmeyen derinliklerine fırlatmışlar. Bundan sonra olanları tahmin edebilirsiniz.

Imperium Galactica II, oldukça hatalı olan ilk oyunun verdiği sözleri nihayet yerine getirecek gibi görünüyor. Tekrar oynanabilme değerinin artmış olmasının yanı sıra çok daha kapsamlı bir uzay macerası hazırlanmış: Keşif, koloni kurma ve yönetme işleri, araştırma geliştirme etkinlikleri, real-time uzay ve kara savaşları, upgrade edilebilen sağlam gemi ve birim tasarımları, ticaret, diplomasi, karanlık işler... Aklınıza gelebilecek her şey. Feher, "Eski bir Sovyet bloğu ülkesi olarak biz Macarlar her zaman diplomasinin ve profesyonel casusluğun yanında olduk" diye konuşuyor. "Ajanlarınız uzmanlık kazandıkça düşmanların akrabalarını (hatta en sevdikleri hayvanlarını!) bile kaçırabiliyor ve onları bu şekilde çökertmeye çalışabiliyorlar. Sizin hesabınıza ya da size karşı çalışan birden çok casus bulunabiliyor ve belli bir noktadan sonra vur-kaç tekniğiyle çalışan mükemmel komando birlikleri kurabiliyorsunuz. Tabii bu kirli politikalar ve gerilla taktikleri size oldukça pahalıya patlıyor, o yüzden stratejileriniz arasında paranızı tutumlu kullanmak da yer almalı."



Oyunda üç ırk bulunuyor: Political, Human ve Brutal.

Koloni kurmak için 80'den fazla gezegen bulunuyor ve bunların hepsine de farklı bir stratejiyle yaklaşmanız lazım. Diplomatik olaylar ve casusluk hiç alışılmadık derecede özenilerek hazırlanmış. İlk oyunda insanı çileden çıkaran arayüz tamamen yenilenmiş, artık çok düzgün ve basit görünüyor. Feher şöyle diyor: "Oyunlarda mikro yönetimden hoşlanıyorsanız, dev gibi koloniler ve filolar sayesinde bu ihtiyacınızı giderebilirsiniz. Bir süre sonra bundan yorulursanız bazı işleri otomatiğe bağlayabilirsiniz, böylece işi yapay zeka devralır ve biraz tekdüze bir biçimde de olsa verdiğiniz emirleri yerine getirir."

Kısacası *Imperium Galactica II*, türünün bütün iyi yanlarını alıp ilk oyundaki kötü noktalardan kurtulmak için çok çaba sarf ediyor. Son derece geliştirilmiş grafiklerini ve uzatılıp yenilenen kitapçığını da düşündüğümüzde, gayet yüksek potasiyelli bir oyunla karşı karşıya kalıyoruz. İlk oyundan mideniz bulandıysa bile olgunlaşmış ve yeni özelliklerle dolu bu devam oyununa kesinlikle göz atmanız lazım. Kendi türünde zamanının en sıkı oyunlarından biri olabilir.

S.İ.B

TÜRÜ: Strateji
GELİŞTİRİCİ: Digital Reality
YAYINCI: GT Interactive, (212) 726-6500, *www.gtgames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %65
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in ilk çeğreği



Uzay gemisi tasarımları ilk *Imperium Galactica*'da gördüklerimizin çok ötesinde. Seçtiğiniz ırkın yerleşmesi için de yaklaşık 80 tane farklı gezegen bulunuyor.

MAVERICK COMPUTER SYSTEMS

MCS

www.maverickcomputer.com

MEDYA BİLGİSAYAR OEM FİYAT LİSTESİ

MAINBOARD

GIGA-BYTE **VMM7 i810** 133 MHZ PIII	117
GIGA-BYTE **GA-6BXC133** MHZ PIII	94
GIGA-BYTE **GA-BX2000** DUAL BIOS	115
GIGA-BYTE **GA-6BXU U-2 SCS**I PIII	325
GIGA-BYTE **GA-6BXDU DUAL U-2SCSI** PIII	425
ABIT **BX20** 440BX ATX	88
ABIT **BH6** 440BX ATX	105
ABIT **BE6** 440BX ATX **U/DMA-66**	140
MSI **6168** 440BX 16 VOODOO 3 + PCI 64	175
MSI **6163 PRO** 440BX 155 MHZ ATX	87
MSI **AMD K6 - 2 ALI** 100 MHZ ATX	72
MSI **AMD ATHLON ALI** 100 MHZ ATX	170
ASUS **P3B-F** 440BX 100 MHZ	134
ASUS **P2B-D DUAL** 440BX 100 MHZ	330
ASUS **P2B-S** 440BX **AHA-7980 SCSI**	345
ASUS **P2B-DS** BX **DUAL AHA-7980 SCSI**	499
TOMATO 440LX AT **SOCKET370**	59
TOMATO i810 **SLOT+SOCKET** VGA+SES	85
TOMATO BX **SOCKET370 AT**	63
TOMATO 440ZX **ATX 100 MHZ** + SB16	84
TOMATO 440BX **ATX 100 MHZ**	85
ÇEVİRİCİ SLOT TO SOCKET	8

INTEL CPU

CELERON **400** SOCKET 128 KB **BOXED**	72
CELERON **433** SOCKET 128 KB **BOXED**	88
CELERON **466** SOCKET 128 KB **BOXED**	115
CELERON **500** SOCKET 128 KB **BOXED**	168
PENTIUM II **350** 100 MHZ	152
PENTIUM II **400** 100 MHZ	162
PENTIUM ***III*** **450** 100 MHZ **BOXED**	199
PENTIUM ***III*** **500** 100 MHZ **BOXED**	270
PENTIUM ***III*** **533 133** MHZ **BOXED**	389
PENTIUM ***III*** **550** 100 MHZ **BOXED**	399
PENTIUM ***III*** **600 133** MHZ **BOXED**	550
PENTIUM ***III*** **650 133** MHZ **BOXED**	685
PENTIUM ***III*** **667 133** MHZ **BOXED**	690
PENTIUM ***III*** **700 133** MHZ **BOXED**	860
PENTIUM ***III*** **733 133** MHZ **BOXED**	**900**

AMD CPU

K6 2/333	35
K6 2/350	50
K-7 ATHLON 500 MHZ	**290**

HYUNDAI MONITOR

14" 0.28 **F450** 1024*768/50hz	120
15" 0.28 **S560** 1024*768/60hz	138
15" 0.28 **S570B** 1280*1024/70hz	154
17" 0.27 **7770A** 1280*1024/70hz	250
17" 0.27 **7770RD** 1280*1024/70hz	275
19" **0.26 9595C** 1600*1200/95hz	485
21" 0.28 **2885B** 1600*1200/96hz	920
14.1" LCD HLM-1400 1280*1024hz	**969**

ADI MONITOR

15 " 0.28 **PROVISTA** E44 1280*1024/60	168
17 " 0.28 **17X** 1280*1024/60hz **dikey/yatay**	275
17 " 0.28 **DUO** 1280*1024/60hz m.medya	345

SONY MONITOR

15" 0.25 **100ES** 1280*1024/65hz	215
17" 0.25 **200EST** 1280*1024/65hz	320
17" 0.25 **200GST** 1280*1024/80hz	420
19" 0.25 **420 GST** 1600*1200/75hz	555
19" 0.25 **400 PST** 1600*1200/75hz	665
19" 0.22 **F400** 1600*1200/80hz	930
21" 0.25 **520 GST** 1600*1280/72hz	915
21" 0.25 **500 PST** 1600*1280/80hz	1050
21" 0.22 **F500** 1800*1440/81hz	1750
24" 0.25 **W900** 1920*1080/85hz	1799

PHILIPS MONITOR

14" **104B** 0.28 1024*768/60hz	119
15" **105E** 0.28 1024*768/75hz	150
17" **107E** 0.28 1280*1024/60hz	255

DİĞER MONITOR

14" 0.28 DIGITAL	113
15" 0.28 SAMSUNG 510S 1024*768/60hz	142
15" 0.28 VESTEL GARANTİ	125
17" 0.28 VESTEL GARANTİ	210

HARDDISK 5400 RPM

4.3 GB SEAGATE **U-DMA/66**	99
4.3 GB QUANTUM **FIREBALL**	105
6.5 GB MAXTOR **DIAMOND U-DMA/66**	108
6.4 GB QUANTUM F.BALL **CR-A UDMA66**	114
6.4 GB FUJITSU **U-DMA/66**	109
8.4 GB MAXTOR **DIAMOND U-DMA/66**	128
8.4 GB WESTERN DIGITAL	129
10.1 GB SEAGATE **MEDIALIST PRO**	132
10.2 GB QUANTUM F.BALLCR-A **UDMA66**	137
13.1 GB QUANTUM F.BALL **UDMA-66**	153

HARDDISK 7200 RPM

9.1 GB QUANTUM F.BALL **PLUS KA**	120
13.6 GB QUANTUM F.BALL **PLUS KA**	138
20.4 GB SEAGATE **7.6 ms 512 Cache**	154

HARDDISK LVD SCSI

4.5 GB LVD SCSI **IBM**	195
9.1 GB SEAGATE **CHEETAH 10k rpm**	590
18 GB SEAGATE **CHEETAH 10k rpm**	1050
36 GB SEAGATE **CHEETAH 10k rpm**	1855
9.1 GB QUANTUM **ATLAS IV 7200rpm**	405
18.2 GB QUANTUM **ATLAS IV 7200rpm**	643
36.4 GB QUANTUM **ATLAS IV 7200rpm**	1210
9.1 GB QUANTUM **ATLAS 10000 rpm**	499
18.2 GB QUANTUM **ATLAS 10000 rpm**	869
36.4 GB QUANTUM **ATLAS 10000 rpm**	1740

SCSI KONTROL KARTI

TEKRAM LVD U2 SCSI	210
ADAPTEC 2940 U2W LVD SCSI single	269
ADAPTEC 2940 U2W LVD SCSI kit	365

VGA CARD

4 MB **PCI** ALLIANCE	26
4 MB S3 TRIO 3D AGP	26
8 MB S3 TRIO 3D AGP	35
8 MB AGP **TV-OUT** DVD SUP.	36
8 MB ATI RAGE 3D	41
8 MB RENDITION VERITE S220	40
8 MB S3 SAVAGE 3D **TV-OUT**	42
32 MB **CREATIVE** SAVAGE 4 + **MPEG2**	99
32 MB **DIAMOND** STEALTH - III PRO	89

3DFX+VGA CARD

16 MB 3D/FX VOODOO **BANSHEE**	70
16 MB 3Dfx VOODOO **3 3000**	120

NVIDIA RIVA TNT VGA CARD

16 MB **RIVA TNT** UTOPIA	69
32 MB **MSI** RIVA TNT2	145
32 MB GIGABYTE **GA66**0 TNT2	158
32 MB ASUS V3800 TNT2 M64 TV-OUT	124
32 MB ASUS V3800 TNT2 **+ 3D GÖZLÜK**	210
32 MB ASUS V3800 TNT2 ULTRA 3D	235
32 MB CREATIVE TNT2 VALUE	149
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA **TV-OUT**	187
32 MB CREATIVE **GEFORCE 256** TV-OUT	**265**
32 MB DIAMOND VIPER 770 TNT2	167
32 MB DIAMOND VIPER 770 TNT2 ultra	225
16 MB WINFAST 3D S320 II TV-OUT	145
32 MB WINFAST 3D S320 II TV-OUT	200
32 MB WINFAST 3D S320 II ULTRA TV-OUT	240
32 MB WINFAST **GEFORCE 256** TV-OUT	**295**

PRINTER VE SCANNER

HP DESKJET **420C** 3sf/300dpi	65
HP DESKJET **610C** 5sf/600dpi	96
HP DESKJET **710C** 6sf/600*600dpi	145
HP DESKJET **815C** 7.5sf/600*600dpi	199
HP DESKJET **880C** 8sf s/b / 7.5 renkli	249
HP DESKJET **895C** 10 sf s/b / 9 renk	299
HP DESKJET **1120C** A3 6.5 sf 600*600	370
HP LASERJET **1100** 8 sf / 600 dpi	407
HP **T65** PRINTER+COPY+FAX+SCANNER	535
PANASONIC **KXP1150** 9/80/230	127
PANASONIC **KXP1694** 9/136/500	320
CANON BJC-2000 **ÇİFT KARTUŞ**	89
CANON BJC-4400 **ÇİFT KARTUŞ**	107
MUSTEK 1200 ED PLUS **48 BIT RENK**	65
HP SCANJET **3200C**	106
HP SCANJET **4200C**	210

CD-WRITER **KAMPANYA**

TRAXDATA **24 X 2 X 2** REWRITER	143
CREATIVE **24 X 2 X 2** REWRITER	158
CREATIVE **24 X 6 X 4** REWRITER	225
HP 8100i **24 X 4 X 2** REWRITER	215
SONY **24 X 4 X 2** REWRITER	225
PHILIPS **32 X 4 X 4** REWRITER	245
YAMAHA **16 X 6 X 4 SCS**I (kart dahil)	**315**
RICOH **24 X 6 X 4** REWRITER	280

CD-ROM VE DVD-ROM

48 X BTC	45
50 X BTC	50
52 X CREATIVE INFRA	60
50 X ASUS	58
48 X LG GOLDSTAR	53
48 X PHILIPS	55
6 X HITACHI DVD ROM	87
6 X PIONEER DVD ROM	**99**
6 X TOSHIBA DVD ROM	94
6 X CREATIVE DVD ROM	109
6 X CREATIVE DVD + DXR3 KART	**230**
8 X LG GOLDSTAR DVD ROM	98
CREATIVE **MPEG2** INLAY CARD	40

SOUND CARD

16 BIT OEM SES KARTI	9
CREATIVE **SOUND BLASTER 16 ISA**	30
DIAMOND MONSTER **MX-300** BOX	65
CREATIVE **PCI 64** BOX 4 SPK OUT	25
CREATIVE **PCI 128** vıbra full dublex	25
CREATIVE SB LIVE VALUE **DIGITAL**	62

SPEAKER

JAZZ **7907** 4 POINT SURROUND	60
CREATIVE 4 POINT SURROUND	98
CREATIVE 4PS 2000 DIGITAL	190
CREATIVE DESKTOP THEATRE **2500**	355

FAX-MODEM

56K MOTOROLA PCI V.90	19
56K ROCKWELL V.90	21
56K DATRON PCI V.90	26
56K **APACHE** PCI V.90	46
56K EXT. ROCKWELL	56
56K.PCI US ROBOTICS V.90 **VOICE**	49
56K.**ISA** US ROBOTICS V.90 OEM	78
56K.EXT US ROBOTICS V.90	105
56K.EXT US ROBOTICS **MESSAGE**	129
56K EXT US ROBOTICS **COURIER**	220

TV-RADYO KARTI

FLY98 CAPTURE+TXT+UK	57
RADYOLU+FLY CAPTURE+TXT+UK	75
AVERMEDIA BT878 RADYOLU	100
WINFAST **TV-2000** FM RADIO	**80**
VIDEO CAMERA FLY VIDEO	65
CREATIVE WEB CAM III	93

KASA

ATX SYSTEM CASE	26
ATX KARMA **ÇİFT FAN** CASE	32
ATX ASUS T-5	73
ATX ASUS T-10	89
ATX TK-210/TK 270 ÇİFT FAN DUAL	42
ATX FEEL III	44
ATX FEEL POWER 404	54
ATX ACCENT IMAC RENKLİ	58
ATX ACCENT KN 900 SIYAH & bronz	67

NETWORK VE PROGRAM

10/100 M BIT ETHERNET	12
10/100 M BIT ETHERNET **3COM**	**52**
10/100 M BIT ETHERNET INTEL	55
INTERNET IP SHEARER	135
16'LI INTEL 10/100 Auto sense switch	640
WINDOWS 98 TRK & ENG 2.EDT	92
OFFICE 2000 STD OEM	330
NORTON ANTI VIRUS 2000 (6.0)	55

MEDYA bilgisayar

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

Omikron: The Nomad Soul

Tüm zamanların belki de en gerçekçi oyun dünyasında kendinizi kaybetmeye hazır mısınız?



Çatışmalar sırasında first person perspektifine geçiliyor. Neyse ki oyun, her mod için (dolaşma, ateş etme, dövüşme ve yüzme) farklı ayarlar belirlemenize de imkan tanıyor.

Benim fikrime göre bir PC oyununun yaratılmasındaki en önemli amaç, oyuncuların önyargılarının paramparça edilerek gerçekten de oyunun içindeymiş gibi hissetmelerini sağlayabilmek olmalıdır. Pek az oyun bu tür sihirli bir atmosfere sahiptir. Bunlardan birine rastladığınız hemen anlaşılır; çünkü iş, uyku, hatta insan ilişkileri gibi "dünyevi" şeyleri bir anda unutmaya başladığınızı farkedersiniz. *Omikron: The Nomad Soul*'un tasarım aşamasındaki bir versiyonunu oynamaya başladığım zaman bana olan şey de tam olarak buydu. Çok geniş ölçekli ve son derece kaliteli tasarımlı bir oyun olan *Omikron*, etkileşimli bilgisayar oyunlarına yepyeni standartlar getirecek gibi. Üstelik bunlar benim sözlerim, Eidos'un çok bilmiş pazarlama yetkililerinden birinin değil...

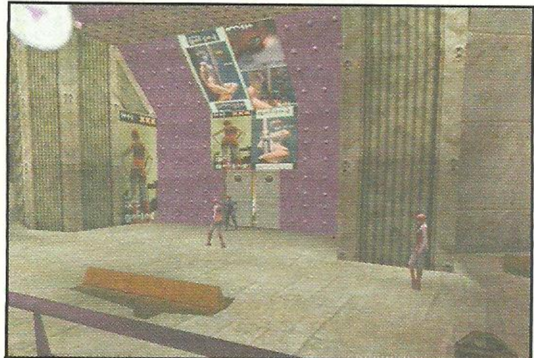
Oyun, Kay'l adlı bir polis memurunun vücudunu "ele geçirerek" girdiğiniz alternatif bir evrende geçiyor. Ancak vücuduna sahip olmanız ruhuna sahip olmanız anlamına gelmiyor (bu laf tanıdık geldi mi?); hafızanızı kaybetmiş durumdasınız ve Anekbah şehrinin işlek caddelerinde dolanırken tam olarak bildiğiniz tek şey adınız ve adresiniz. third-person perspektifinin kullanıldığı oyunda, Kay'l'in baştan beri sizin yardımınıza niçin ihtiyaç duyduğunu öğrenmek için karşınıza çıkan insanlarla konuşuyor ve ipuçları arıyorsunuz. Kay'l'in geçmişini yavaş yavaş öğrendikçe, bu garip dünyanın sonunun hızla yaklaşmakta olduğunu, tek kurtuluş ümidinin ise siz olduğunu fark ediyorsunuz.

Şimdi büyük ihtimalle "Durun bakalım, kulağa o kadar da orijinal gelmiyor" diye düşüneceksiniz. Ancak Anekbah'ın sokaklarında dolaşmaya başladıktan birkaç dakika sonra bu düşüncelerinizden eser kalmayacağına garanti verebiliriz. Oyunun dünyası her yönüyle tamamen gerçek: İnsanlar sokakta yürüyor, barlarda kafa çekiyor, garip araçlar ve arabalar kullanıyor, dükkanlarda alışveriş yapıyor, kısacası herhangi bir şehirde normal insanların göstereceği bütün davranışları sergiliyorlar. Eidos Interactive'in *Omikron* Amerika yapımcısı Tom Marx, "Oyun dünyası çok geniş ve şehrin bölgeleri de inanılmaz derecede gerçekçi olmak amacıyla tasarlandı" diyor. "Aynen bizim zamanımızdaki şehirler gibi kırmızı ışıklar, park, morg, hastane, polis istasyonu, bankalar, lokantalar, marketler bulunuyor. Herhangi bir şehirde gördüğünüz herşeyi *Omikron*'da da göreceksiniz." Ayrıca oyundaki 100'den fazla karakter sayesinde de karşılaştığınız insanlar konusunda epeyce bir çeşitlilik sağlandığını söyleyebiliriz.

Ancak *Omikron* yalnızca bir macera oyunu değil. First-person shooter tarzı sahneleri ve tam teşkilatlı bir dövüş oyununu da bünyesine dahil eden Quantic Dream şirketi, "gerçekçilik" ile neredeyse eş anlamlı olan yepyeni bir tür yaratmış; ama olayların geçtiği dünya hayal ürünü. Bu gerçekçilik duygusuna uygun olarak Quantic Dream bir de Interactive Adventure Manager (IAM) denen bir sistem geliştirmiş. Bu araç, oyundaki bütün görevlerinizin ve elde ettiğiniz verilerin kaydını tutuyor. Böylece tasarımcılar, oyuncunun birkaç farklı şekilde çözebileceği esnek bilmeceler hazırlayabiliyorlar, birçok macera oyununun "noktaları birleştirin, bakalım ortaya ne çıkacak?" tarzı yaklaşımından sonra çok rahatlatıcı bir özellik bu. Daha da ilginci *Omikron*'da karakteriniz zamansız bir şekilde ölürse bile oynamaya devam etmeniz mümkün: Adamınız öldükten sonra size ilk dokunan karakterin vücuduna giriyorsunuz (toplam 30 tane "canlanabilir" karakter bulunuyor). Bütün bunların üstüne bir de David Bowie ve Reeves Gabrels'ın (Bowie'nin Tin Machine'de birlikte çalıştığı arkadaşı) müziği eklemişler, üstelik sadece ses olarak da değil. Marx, "Oyunun bir iki yerinde David Bowie ve Reeves Gabrels'ın 3D modellenmiş versiyonlarının bulunduğu konserleri yakalamanız bile mümkün olacak" diyor.

> "Aynen bizim zamanımızdaki şehirler gibi kırmızı ışıklar, park, morg, hastane, polis istasyonu, bankalar, lokantalar, marketler bulunuyor. Herhangi bir şehirde gördüğünüz herşeyi Omikron'da da göreceksiniz."

Bütün bunların arkasındaki teknoloji çok etkileyici; ancak Eidos'un tasarımcılarından ve *Omikron*'un danışmanlarından biri olan Phil Campbell, *Omikron*'un odak noktasının bu olmadığını söylüyor. "Teknolojimizin amacı olabildiğince sade ve görünmez olmak" diyor. "Quantic Dream, kullandığı araçların teknolojilerini abartıp şov amaçlı kullanmak isteyen bir şirket değil. Bilgisayarın içinde çok sürükleyici ve gerçek bir dünya yaratmanın peşinde koşuyorlar." Bu oyunla böylesine iddialı bir amaca tam olarak ulaşamasalar bile çok yaklaşacakları kesin.



Omikron'da barlara, gece klüplerine, sex shop'lara ve daha birçok tekin olmayan yere gireceksiniz. Şehirlerde tipik bir Amerikan şehrinde görülen bütün binalar bulunacak.

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon-adventure
GELİŞTİRİCİ: Quantic Dream
YAYINCI: Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidos.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %85
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım

kenan9593

Diplomacy

Arabuluculuğun ve gizli planların klasik oyunu sonunda PC'ye de geliyor.

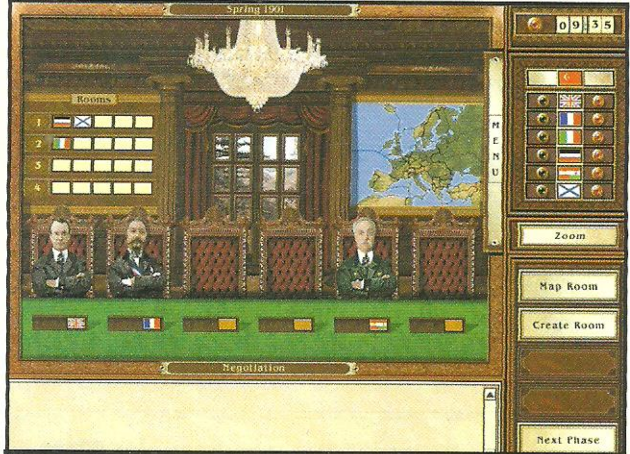
Klasik masaüstü oyunu *Diplomacy*, senelerdir piyasadadır ve bu süre boyunca da aldatmacanın, ihanetin bir numaralı adresi olmuştur. *Diplomacy* oynanan masalarda ne arkadaşlıklar yıkılmıştır, oyundaki ihanet alışkanlığı ise herkesi pençesine almıştır. Bu oyunu oynamadan önce paranoyak değilseniz de, bittiği zaman kesinlikle olurdunuz...

Diplomacy, hiçbir şeyin rastgele olmadığı, değişkenlerin ve atılacak zarların bulunmadığı, sadece şemalarla oynanan bir oyun. Oyuncular Avrupalı büyük devletlerden birini kontrol ediyorlar, bunlardan her birinin az sayıda da olsa üretim merkezleri ve orduları bulunuyor. Oynanış ise iki aşamadan oluşuyor. Bunlardan ilki görüşme safhası; burada oyuncular birbirlerine danışıyor (hem alenen hem de gizlice), anlaşmalar imzalıyor ve koordine saldırılar planlıyorlar. Bu aşama, bütün oyuncuların emirlerini bir kağıda yazarak hakime iletmeleriyle sonlanıyor. Sonra da hakimin gözetiminde hareket safhasına geçiliyor, burada ise emirler yerine getiriliyor ve kimin kazanıp kimin kaybettiği meydana çıkıyor.

Diplomacy'nin eğlenceli (ve sinirlendirici) kısmı, müttefiklerin birbirlerini arkadan vurmaya başladıkları zaman ortaya çıkıyor. İstediklerini elde etmek için yalan söylüyor, hakime ise tamamen farklı bir yüzlerini gösteriyorlar. Sözde müttefiğinizle 10 dakika boyunca arabuluculuk görüşmeleri yaptıktan sonra karşı tarafın planı hiçe sayıp size saldırmasını görmek kadar umutsuzluk yaratan bir şey yok. *Diplomacy*'nin güzel tarafı ise hiç kimsenin tek başına fazla ilerleme gösterememesi. Gelişmek ve ilerlemek için bir süreliğine de olsa müttefiklere ihtiyacınız var. Arkadan vurma işini çok iyi bir zamanlamayla yaparsanız diğerlerinden bir adım öne geçiyorsunuz.

Diplomacy, senelerdir Play-by-e-mail yoluyla online olarak oynanırdı; ancak Hasbro'nun olayı PC'ye yöneltmesi bu zamana kadar gecikmişti. Projenin başında, uzun zamandır Avalon Hill'in beyin takımında yer alan Bill Levay bulunuyor. "Bu oyun her zaman için insanlarla ilgili olmuştur ve insanlar en önemli unsur durumundadır" diyor Levay.

Hasbro, *Diplomacy*'nin sağlam bir multiplayer oyunu olmasını, masaüstünde oynanan oyuna olabildiğince sadık kalırken bir yandan da PC platformunun sağladığı elektronik imkanlardan da yararlanabilmesini istiyor. Oyuncular kendi aralarında görüşmelere başladıklarında, bunu ekranda özel odalarda yapacaklar. "Odaya kimi isterseniz davet edebileceksiniz ve kapıyı kapattığınız andan itibaren sizi kimse duyamayacak" diyor Levay. "Tabii ikiyüzlülük yapıp da gizlilik içinde başkalarının kulak misafiri olmasını istemediğiniz takdirde..."



Görüşmeler tam bir gizlilik içinde yapılıyor; kapalı kapılar ardında... Doğru mu, yoksa yalan mı söylediğiniz ise tamamen size kalmış.

> **"Bu oyun, her zaman için insanlarla ilgili olmuştur ve insanlar en önemli unsur durumundadır."**

Temelde, görüşmeler sırasında karşı tarafı yanıltmak ve kandırmak için kullanabileceğiniz gizli kapaklı taktiklerin sınırı yok. Bir oyuncuya bir şey söylemeniz ve sonra gidip başka birine tam tersini anlatmanız konusunda sizi hiçbir şey durduramaz. Mesela birine deniz kuvvetleri yardımı sözü verdikten sonra deniz kuvvetlerinizi rahatlıkla başka birinin emrine sunabilirsiniz. Sonra da asıl emrinizi verip ikisini de şoka sokabilirsiniz.

Oyunun tasarımcıları için asıl zor olan şey, multiplayer ortamı sayesinde ortaya çıkan oyun derinliğine ve belirsizlik havasına yaklaşabilecek bir tek kişilik oyun modu hazırlamak. Levay, bunu yapabilmek için bilgisayar tarafından kontrol edilen bütün ülkelere karşı farklı tepkiler verecek ve "insan gibi" bir oyun tarzı (ikiyüzlülükten sadakate kadar değişen bir aralıkta) sergileyecek sonra da sizin hareketlerinize uygun tepkileri verecek bir yapay zekanın tasarımını yaptıklarını anlatıyor. "Eğer yapay zekaya ihanet ederseniz bunu anlayacak ve ileride hatırlayacak" diyor Levay. "Diğer ülkeler size kırmızı bayrak açacaklar."

Oyun geniş bir pazara yönelik olarak tasarlanmasına rağmen masaüstü versiyonunun uslanmaz severleri, *Diplomacy*'nin 40 senelik geçmişinden türetilen çeşitli oyunlarında da dahil edileceğini duyunca sevinecekler. Mesela *Gunboat* gibi benzer oyunları da oynayabileceksiniz; oyunun gerçek hayranları, yapay zekanın klasik hareketleri nasıl anlayıp ona göre tepki verdiğini görünce memnun olacaklar (aynen satrançta olduğu gibi *Diplomacy*'de de bazı klasik açılış hareketleri vardır ve asıl kaos bu belli hareketlerden sonra başlar; hiçbir *Diplomacy* seansının tam olarak birbirinin aynısı olamayacağını çok geçmeden anlayacaksınız).

Eğer Hasbro Interactive sağlam bir yapay zeka sistemi kurabilirse, yüzyılımızın en fazla bağımlılık yaratan masaüstü oyunlarından birinin bilgisayara uyarlanması işini gayet güzel şekilde becerebilir.



Görüşmeler bittikten sonra gerçek emirler verildiğinde her türlü sürprize hazırlıklı olun. Müttefikleriniz, genellikle sözlerinden dönüp sizi arkadan vuruyorlar.

S.İ.B

TÜRÜ: Strateji
GELİŞTİRİCİ: Hasbro Interactive
YAYINCI: Hasbro, (800) 656-5443, *www.hasbrointeractive.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %80
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık



GOLD BİLGİSAYAR COMPUTER MARKET

BAYİİ FİYAT LİSTESİ

WWW. goldpc.com.tr Tel.:(0216) 418 11 44

Merkez : Nüshet Efendi Sok. No: 50 Kadıköy-İstanbul
Tel.: (0216) 418 11 44 PBX * Fax : (0216) 345 55 36
Kadıköy Tel.: (0216) 418 11 44 . Bakırköy Tel.: (0212) 542 91 60
Mecidiyeköy Tel.: (0212) 213 78 55 . Royal Tel.: (0216 330 47 54-55
Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 . Kozyatağı Tel.:(0216) 385 36 74
Gold Teknik (0216) 418 93 86 . Maltepe Tel.: (0216) 459 07 60
Fatih Tel.:(0212) 631 27 17 . Teknik Destek Tel.:(0216) 418 11 44-130
. Şirinevler Tel.:(0212) 652 34 47

ANAKARTLAR

ANAKARTLAR		USD
MB AT BX VIA	SOKET	68
MB AT/ATX BX VIA	SLOT	69
MB ATX BX VIA PIII DES.	SLOT	71
MB ATX SYO 6IZA CREATIVE SOUND	SOKET	93
MB ATX LX SHUTTLE+CREA.SOUND	SLOT	76
MB ATX SOYO B+III-440 BX 155MHz	SLOT	110
MB ATX SOYO 6 UBA UDMA-66 133 MHz	SLOT	101
MB ATX SOYO DUAL SCSI D6IBA	SLOT	304
MB ATX BX ASUS 440-BX	SLOT	126
MB ATX BX ASUS PIII BF	SLOT	140
MB ATX MSI BX	SLOT	92
MB ATX BX ABIT BE-66	SLOT	122
MB ATX GIGABYTE 2000	SLOT	112
MB ATX BX GIGABYTE BX-C	SLOT	93
CPU ÇEVİRİCİ SOKET/SLOT		8

EKRAN KARTLARI

EKRAN KARTLARI	USD
VGA 4 MB 2X 3D AGP	26
VGA 8 MB 2X 3D S3 SAVAGE AGP TV OUT	42
VGA 8 MB 2X 3D TV OUT AGP	35
VGA 8 MB TNT 3400 ASUS	69
VGA 16 MB CREATIVE VOODOO BANSHEE	71
VGA 16 MB TNT2 CREATIVE AGP	85
VGA 16 MB VOODOO 3 3000 TV OUT	134
VGA 16 MB TNT ASUS V3400+3D Gözlük	133
VGA 32 MB TNT2 CREATIVE	161
VGA 32 MB ULTRA TNT2 CREATIVE	196
VGA 32 MB CREATIVE SAVAGE 4 PRO	97
VGA 32 MB CREATIVE TNT2 M64	101
VGA 32 MB TNT2 ASUS 3800 TV OUT TVR	225
VGA 32 MB TNT2 ASUS	216
VGA 32 MB MAGIC TNT2 ULTRA TV OUT	167
VGA 32 MB DIAMOND TNT2 V770	161
VGA 32 MB DIAMOND SAVAGE 4 PRO	113

SABİT DİSKLER

SABİT DİSKLER		USD
HD 4.3 GB UDMA	IDE	98
HD 6.4 GB UDMA	IDE	108
HD 6.4 GB QUANTUM WEST. DIGITAL	IDE	113
HD 8.4 GB UDMA	IDE	129
HD 8.4 GB WEST. DIGITAL UDMA 66	IDE	133
HD 10.2 GB SEAGATE UDMA 66	IDE	128
HD 10.2 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	141
HD 13.1 GB WEST. DIGITAL UDMA 66	IDE	152
HD 13.1 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	152
HD 13.1 GB QUANTUM 7200 RPM UDMA 66	IDE	183
HD 17.4 SEAGATE UDMA-66	IDE	171

GOLD INTERACTIVE

SOYO INTEL 133 MHz MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
10.2 GB UDMA HARDDISK
15" DIGITAL MONITOR
ATX RENKLI KASA
TÜRKÇE WIN98 KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
32 MB TNT2 MAGIC
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
48X CD-ROM
56 K ROCKWELL FAX MODEM V.90
200 W SPEAKERS
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG İŞLETİM SİST.

Celeron 466: 1013
Pentium II 400: 1076
Pentium III 450: 1116

FLOPPY& CD-ROM SÜRÜCÜLER

FLOPPY& CD-ROM SÜRÜCÜLER		USD
CD-ROM DRIVE 44X CYBERDRIVE-DELTA		41
CD-ROM DRIVE 48X GOLDSTAR		49
CD-ROM DRIVE 48X PHILIPS BOX.		51
CD-ROM DRIVE 50X AFREEY		46
CD-ROM DRIVE 50X ASUS		57
CD-ROM DRIVE 52X CREATIVE INFRA		60
DVD-ROM 6X PIONER		96
DVD-ROM 6X CREATIVE		106
DVD-ROM 8X LG GOLDSTAR		101
DVD CREATIVE MPEG-2 KART		40
DVD CREATIVE MPEG-3 KART		125
REWRITER CREATIVE 2X2X24		173
REWRITER PHILIPS	4X4X32	249
REWRITER YAMAHA	4X4X16 SCSI	270
REWRITER PHILIPS	4X4X16	240
REWRITER RICOH	4X4X20	251

İŞLEMCİLER

İŞLEMCİLER		USD
CPU INTEL 366 CELERON 128 K.	SOCKET	62
CPU INTEL 400 CELERON 128 K.	SOCKET	73
CPU INTEL 433 CELERON 128 K.	SOCKET	94
CPU INTEL 350 PENTIUM II 512 K.	SLOT	170
CPU INTEL 400 PENTIUM II 512 K.	SLOT	177
CPU INTEL 450 PENTIUM III 512 K.	SLOT	217
CPU INTEL 500 PENTIUM III 512 K.	SLOT	287

SIMM MODÜLLER

SIMM MODÜLLER			USD
SDIMM 32	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 64	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 128	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 32	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 64	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 128	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ

SES KARTLARI

SES KARTLARI			USD
16	BIT 3D	SES KARTI	8
16	BIT 3D	SES KARTI + 120 W SPEAKERS	12
16	BIT	CREATIVE ISA	25
64	BIT	CREATIVE PCI 4 SPK OUT	24
64	BIT	CREATIVE LIVE VALUE OEM	57
128	BIT	CREATIVE PCI FULL DUBLEX	23
128	BIT	CREATIVE LIVE APG	201

TV. & RADYO KARTI

TV. & RADYO KARTI		USD
TV	FLY TELETEXT + UK	54
TV	TELETEXT+UK FLY+RADYOLU	68
TV	TELETEXT+UK+FM PROLINK	71
TV	TELETEXT+UK+FM AVERMEDIA	94
TV	MIRO VIDEO TELETEXT + UK	93

MODEM

MODEM			USD
56 K	V.90 PCI INT.	MOTOROLA	18
56 K	V.90 PCI INT.	DATRON	23
56 K	V.90 PCI INT.	ROCKWELL	20
56 K	V.90 PCI INT.	AZTECH	30
56 K	V.90 PCI INT.	APACHE	45
56 K	V.90 ISA INT.	ROBOTICS	75
56 K	V.90 PCI INT.	ROBOTICS	44
56 K	V.90 EXT.	ROCKWELL	52
56 K	V.90 EXT.	DATRON	57
56 K	V.90 EXT.	ROBOTICS	86
56 K	V.90 PCMCI	APACHE	76
56 K	V.90 EXT. ROBOTICS MESSAGE		125

MONİTÖRLER

MONİTÖRLER		USD
14".28 DPI	DIGITAL	120
14".28 DPI	GOLDSTAR 440SI	120
14".28 DPI	HYUNDAI	118
14".28 DPI	PHILIPS 104E	124
15".28 DPI	DIGITAL	127
15".28 DPI	GOLDSTAR 3 YIL GARANTİ	138
15".28 DPI	PHILIPS 105S	159
15".28 DPI	SONY 110 EST	204
15".28 DPI	HYUNDAI S570	150
17".28 DPI	DIGITAL	213
17".28 DPI	GOLDSTAR 775 N	262
17".24 DPI	GOLDSTAR FLATRON	391
17".27 DPI	SONY 200 EST	314
17".25 DPI	SONY 200 GST	439
17".27 DPI	PHILIPS 107E	264
17".27 DPI	HYUNDAI	258
19".24 DPI	GOLDSTAR 910SC	457
19".25 DPI	PHILIPS 109S	575

! KREDİ KARTINA % 0 KOMİSYON

SCANNERS

SCANNERS		USD
MUSTEK 6000 P PARALEL PORT	A4	52
MUSTEK 1200 ED PARALEL PORT	A4	60
MUSTEK 600 PARALEL PORT	A3	180
UMAX 610 P PARALEL PORT	A4	62
UMAX 1220 P PARALEL PORT	A4	103
UMAX 600 USB	A4	94

PANASONIC YAZICILAR

PANASONIC YAZICILAR	USD
PANASONIC KXP 1150	134
PANASONIC KXP 3696	436
PANASONIC KXP 3626	495
PANASONIC KXP 1694	353

HEWLETT PACKART INKJET

HEWLETT PACKART INKJET		USD
HP 610C	INKJET A4	103
HP 710C	INKJET A4	147
HP 720C	INKJET A4	236
HP 1120C	INKJET A3-A4	495
HP 1100	LAZER A4	423

OKI YAZICILAR

OKI YAZICILAR	DM
OKI ML 320 E	733
OKI ML 321 E	831
OKI ML 520 E	869
OKI ML 521 E	986

PANASONIC UPS

PANASONIC UPS	USD
POWERSONIC 400 ART	72
POWERSONIC 600 ART	100
POWERSONIC 1000 ART	186
POWERSONIC 2000 ART	311

MICROSOFT ÜRÜNLERİ

MICROSOFT ÜRÜNLERİ	USD
MICROSOFT WIN 98 TR/ING OEM	93
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING PROF.	561
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING STRD.	479

KLAVYE

KLAVYE	USD
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 WIN 98	6
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 MITSUMI	8

KASALAR

KASALAR	USD
CASE MIDI TOWER ATX	25
CASE MIDI TOWER ATX COLOR	32
CASE MIDI TOWER ATX ASUS T5	68
CASE MIDI PEGASUS PRO	47
CASE MIDI PEGASUS COMAGE	47
CASE MIDI PEGASUS PLUS	47
CASE MIDI PEGASUS FOCUS	47
CASE MIDI PEGASUS FUN	55

GOLD LEADER

MB ASUS PIII-BF155 MHz
64 SDIMM 100 MHZ RAM
13.1 GB UDMA HARDDISK
15" PHILIPS 105S MONITOR
ATX PEGASUS FOCUS COMAGE KASA
Q 98 MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
SOUND BLASTER LIVE VALUE SES KARTI
DVD-ROM 8X LG
16 MB VODOO 3 3000
ROCKWELL PCI 56K FAX-MODEM V.90
320 W SPEAKER
A4 TECH WWW WINBEST MOUSE
WIN. 98 CD + LİSANS İŞLETİM SİSTEMİ

Pentium II 400: 1259
Pentium III 450: 1299
Pentium III 550: 1547

DİĞER ÜRÜNLERİMİZ İÇİN LÜTFEN ARAYINIZ.
* Bu Liste Stoklarımızla Sınırlıdır.

* K.D.V Dahil Değildir.

Şirketimiz haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkına sahiptir.

Invictus: In the Shadow of Olympus

Ortaçağ kahramanları ve geveze Olimposlular mı? Kulağa gayet hoş geliyor!

Homer'ın *Odyssey* adlı eseri, Batı edebiyatının en büyük "kahramanlık destanlarından" biri olarak kabul edilir. Bu muhteşem altyapının sadece bir tek PC oyununda (1984'te çıkan Lands of Adventure) kullanılması çok garipti. Quicksilver Software'in başkanı William Fisher, "Yunan mitolojisinin dünyası da bizim dünyamıza çok benziyordu, ancak korkunç derecede garipti" diye konuşuyor. "Bunların gerçek mekanlar ve gerçek insanlar olduğuna inanmak neredeyse mümkün."

Invictus (Latince'de "fethedilmemiş" anlamına geliyor), eski Yunan efsaneleriyle ilgili bir real-time strateji oyunu. Yunan klasiklerini okuyanların bilecekleri gibi Olimpos dağındaki tanrılar ve tanrıçalar birbirlerine kin duyan, kavgacı bir topluluktu; sürekli olarak birbirlerini alaşağı etmeyi dener, Zeus'a yapmacık sevgi gösterilerinde bulunur ve karanlık planlarında sık sık insanları kullanırlardı.

Invictus'un hikayesi, savaş ve bilgelik tanrıçası Athena ile deniz tanrısı Poseidon arasındaki bir anlaşmazlık. Poseidon'un yarattığı bütün zorluklara rağmen, Athena'nın en sevdiği ölümlü olan Odysseus evine sağ salim dönebilmiş. Poseidon'a göre bu sadece bir rastlantı; Odysseus şans eseri kurtulmuş. Athena da biraz yüksekten atarak herhangi bir ölümlüyü alıp yarı tanrı seviyesine yükseltebileceğini iddia etmiş. Poseidon da Athena'nın bunu kanıtlamasını istemiş. Sonuçta Athena bu iş için bazı kahramanlar seçmeyi kabul etmiş. Poseidon ise kendine o kadar güveniyormuş ki, insan adayların arasına gerçek kahramanların katılmasına da izin vererek Athena'ya kolaylık bile tanımış.



Taktikleriniz arasında değişik formasyonlar kullanmak, yer şekillerin'in sağlayacağı avantajlar ve rakibinizi altetmek için kurabileceğiniz sinsi planlar da var.

Invictus'ta doğrudan oyuna dalıyorsunuz: kaynak yönetimi ya da altyapı kurmak gibi şeylerle uğraşmanıza gerek yok. Yapmanız gereken tek şey, görevden göreve gücü artan ve büyüyen bir savaş takımı kurmak ve yönetmek. Hercules ve Achilles gibi efsanevi kahramanlar da emrinizde olacak, herbirinin çeşitli insanüstü güçleri var ve bunları stratejilerinizin kilit noktalarını oluşturabilirler.

Baş tasarımcı Floyd Grubb, "Eğer kazanırsanız yalnızca eskiçağ dünyasını kurtarmakla kalmayacak, modern dünyayı da yeniden şekillendireceksiniz" diyor. "Genelde sizin kuvvetlerinizle Poseidon'un birlikleri arasında geçen normal savaşlar işlenecek, ancak oyunun bir süre sonra heyecanını kaybetmemesi için birçok ilginç olay da ekledik. Mesela 'Electra' senaryosunda savaşı kazanmanın yanısıra bir cinayeti de aydınlatmanız gerekecek."

Tek kişilik oyunda güçlü bir savaş grubu kurmak üzerine yoğunlaşıyor, multiplayer'da ise diğer "tanrı adayları" ile karşı karşıya geliyorsunuz. Gorgon, Harpie ve Cyclops gibi yaratıkların katıldığı savaşlar ise kelimenin tam anlamıyla "otantik" olacak. Esnek taktikleriniz arasında değişik formasyonlar ve yer şekillerini kendi lehinize kullanma gibi şeyler bulunuyor. Oyundaki taktik kavramlarından ilginç olan bir tanesi de "asker haritaları."

Oyunun tasarımcısı Scott Bennie, "Başlangıçta iki tane kahramanınız var, oyun sırasında iki tane daha alabiliyorsunuz" diye konuşuyor. "Geleneklere göre iki kahraman karşılaştığı zaman kendilerini birbirlerine kanıtlamak için bir çeşit yarışma yaparlar. İlk heyecanları yatıştıktan sonra ise genellikle çok sadık birer dost olup çıkarlar."

> "Voxel tabanlı birimleri, bildiğimiz sekiz yüzlü grafiklerle aynı belleği tutacak şekilde temsil edebiliyoruz. Karakter animasyonları ve özel efektler harika..."

Grubunuz yeteri kadar güçlü olduğunda, IPX, TCP/IP ve modem bağlantısı yoluyla diğer oyunculara meydan okumanız mümkün. Multiplayer karşılaşmalar Mplayer'da desteklenecek.

Grafik olarak Invictus'ta 3D ve Voxel teknolojilerinin karışımı kullanılıyor ve antik çağın efsaneleri bütün ihtişamıyla gözler önüne seriliyor. Çevre görüntülerine zoom yapabilecek, 360 derece döndürebilecek ve hatta hafifçe eğebileceksiniz. Bu yolla çarpıcı bir atmosfer sağlanması planlanıyor. Fisher, "Sanırız oyuncular gerçekçi ayrıntıların fazlalığından çok etkilenecekler" diyor. "Grafikleri 'Quicksilver Solids' adını verdiğimiz bir motorla geliştirdik. Voxel tabanlı birimleri, bildiğimiz sekiz yüzlü grafiklerle aynı belleği tutacak şekilde temsil edebiliyoruz. Karakter animasyonları ve özel efektler harika..." Buradaki ekran görüntülerine bakarsanız siz de dediklerine katılacaksınız. Invictus, çok yüksek potansiyeli olan antik Yunan mitolojisi konusunu hakkını vererek işleyecek gibi görünüyor.



Eski Yunan'da geçen *Invictus*, tanrıların birbirine saldırdığı efsanevi savaşlarıyla çok dikkat çekecek.



Grafiklerde 3D/Voxel karışımı kullanılması sayesinde oyuncular istedikleri yere kamera yerleştirebilecekler.

S.i.B

TÜRÜ: Real-time strateji
GELİŞTİRİCİ: Quicksilver/ 14° East
YAYINCI: Interplay, (949) 553-6655, www.interplay.com
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %85
ÇIKIŞ TARİHİ: 1999

Spec Ops2: Green Berets

Bakalım Zombie'nin takım tabanlı aksiyon oyunu, ilkinin yanlışlarını düzeltebilecek mi?

Orijinal *Spec Ops: Rangers Lead the Way* adlı oyun, mükemmel fikirler ve harika bir atmosferle dopdoluydu;, ancak birkaç ağır hatası, multiplayer seçeneklerinin yokluğu ve bilgisayar oyunları tarihinin en yetersiz yapay zeka sistemi sayılabilecek tasarımıyla pek başarı sağlayamamıştı. *Spec Ops 2: Green Berets* ile Zombie, o muhteşem "duyguyu" olduğu gibi tutup hataları düzeltmek ve yeni özellikler getirmek için uğraşıyor.



Yeni grafikler, geliştirilmiş yapay zeka, daha iyi bir kontrol sistemi ve birçok multiplayer seçeneği ile *Spec Ops 2*, önceki oyunun kötü yanlarını bir çırpıda unutturabilir.

Giderilmesi gereken sorunların başında yapay zeka geliyordu. İlk oyunda, takım arkadaşınız uykulu uykulu dolaşan aptal bir tipti. Yapımcı Eric Johnsen, bu sefer farklı olacağını söylüyor: "Hem dostlarınız, hem de düşmanlarınız için kullanılan yapay zeka büyük ölçüde iyileştirildi. Dostlarınız artık yalnızca hareket konusunda daha akıllı değiller, aynı zamanda yeni kontrol sistemimiz sayesinde nereye gitmesi gerektiğini ve oraya varınca ne yapacağını da belirtmeniz mümkün."

Bu haberler çok iyi; çünkü bu kez 25 tane tek kişilik görev boyunca yanınızda üç dost karakter bulacaksınız. Formasyon kurmak amacıyla grup emirleri verebilecek ya da askerlerinize tek tek komut vererek hareket etmelerini, saldırmalarını, savunmalarını ya da geri çekilmelerini bildirebileceksiniz.

3D grafikler de oldukça iyileştirilmiş durumda. Oyunun motoru artık dinamik aydınlatma, iç ve dış mekanlar ve de vücudun farklı yerlerinde farklı yaralar gibi özellikleri destekliyor. Ayrıca oyunda kuşbakışı 3D bir harita da bulunacak, ilk oyunda oyuncuların en çok istedikleri şeylerden biri de buydu.

Zombie, kontrol şekilleri ve multiplayer konularında da doğru yolda gibi görünüyor. Adamlarınız artık zıplayabiliyor, merdiven tırmanabiliyor, yanlara kayabiliyor ve first-person modunda köşeleri gizlenebiliyorlar (ayrıca third-person modu da var).

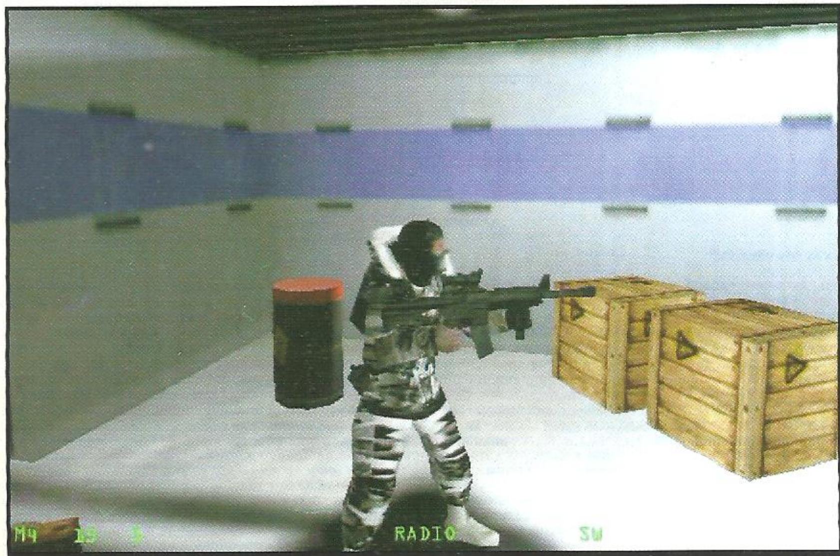
Kontroller ise herhangi bir aygıttan yapılabiliyor. Multiplayer da kulağa çok hoş geliyor. 32 kişiye kadar oyuncu desteği, DeathMatch, yardımlaşmalı ve takımlar arası mücadele seçenekleri. Yani *Quake*'in karman çorman çılgın dünyası ile *Rainbow Six*'in ağır tempolu stratejilerinin tam ortasında kalan bir aksiyon oyunu arıyorsanız *Spec Ops 2*, sizi oldukça memnun edecektir.



Bu adamlar karda ateş yakmayı nasıl becermişler?

S.i.B

TÜRÜ: Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Zombie
YAYINCI: Ripcord Games, (888) 797-5867, *www.ripcordgames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %90
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım



Bazı görevlerde gizlilik çok büyük önem taşıyacak, sakın kendinizi belli etmeyin. Arkanızı emniyete almayı sakın unutmayın.

Hayal gücü teknolojiye dönüşüyor

Bilişim '99

Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı
TBD 16. Bilişim Kurultayı
Tüyap Uluslararası Fuar ve Kongre Merkezi
15 - 19 Aralık 1999 Beylikdüzü - İstanbul

www.bilisim99.com.tr

Türkiye'nin bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki dev organizasyonu bu yıl da kendini aşıyor. Yeni binyılı karşılarken; yüzlerce yeni ürün, çözümsüz sanılan sorunlara çözümler ve hayal bile edemeyeceğiniz yenilikler **Bilişim '99** Fuarı'nda sizlerle buluşacak. Sektörün önde gelen temsilcileri, çok çeşitli donanım ve hizmetleriyle **Bilgi Teknolojileri Salonu**'nda siz bilişim dünyasının öncülerini bekliyor olacak. **Bilişim '99**'da, hayallerinizin üstün teknolojiyle nasıl gerçekleştiğini, kendi gözlerinizle göreceksiniz. Hayal gücünü gerçeğe dönüştüren teknolojiyle tanışmak için **lütfen enter**







TÜBİSAD



Fuara katılan şirketler, ürünleri ve toplantılar hakkında detaylı bilgi edinmek için, www.bilisim99.com.tr'ye mutlaka uğrayın.

Bilgi Teknolojileri dünyasındaki son gelişmeleri izleyip en yeni ürünleri yakından görebileceğiniz bu salonun yanında, **Bilişim '99** Fuarı'nda ziyaret edebileceğiniz diğer bölümler şöyle: **İletişim Teknolojileri Salonu, Ofis Teknolojileri Salonu, Bilişim Ev Salonu** (yeni), **İnternet Dünyası Salonu** (yeni), **Yazılım Dünyası Salonu** (yeni).

RESMİ SPONSORLAR:



İLETİŞİM ALTYAPISI SPONSORU



BİLGİ SİSTEMİ SPONSORU



DONANIM SPONSORU



AÇILIŞ SPONSORU



SİGORTA SPONSORU


TURKCELL
ANA SPONSOR



DİJİTAL GÖRÜNTÜLEME SPONSORU



KAYIT KABUL SPONSORU



İLETİŞİM SPONSORU



BİLGİ ÇAĞI SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



ELEKTRONİK MEDYA SPONSORU

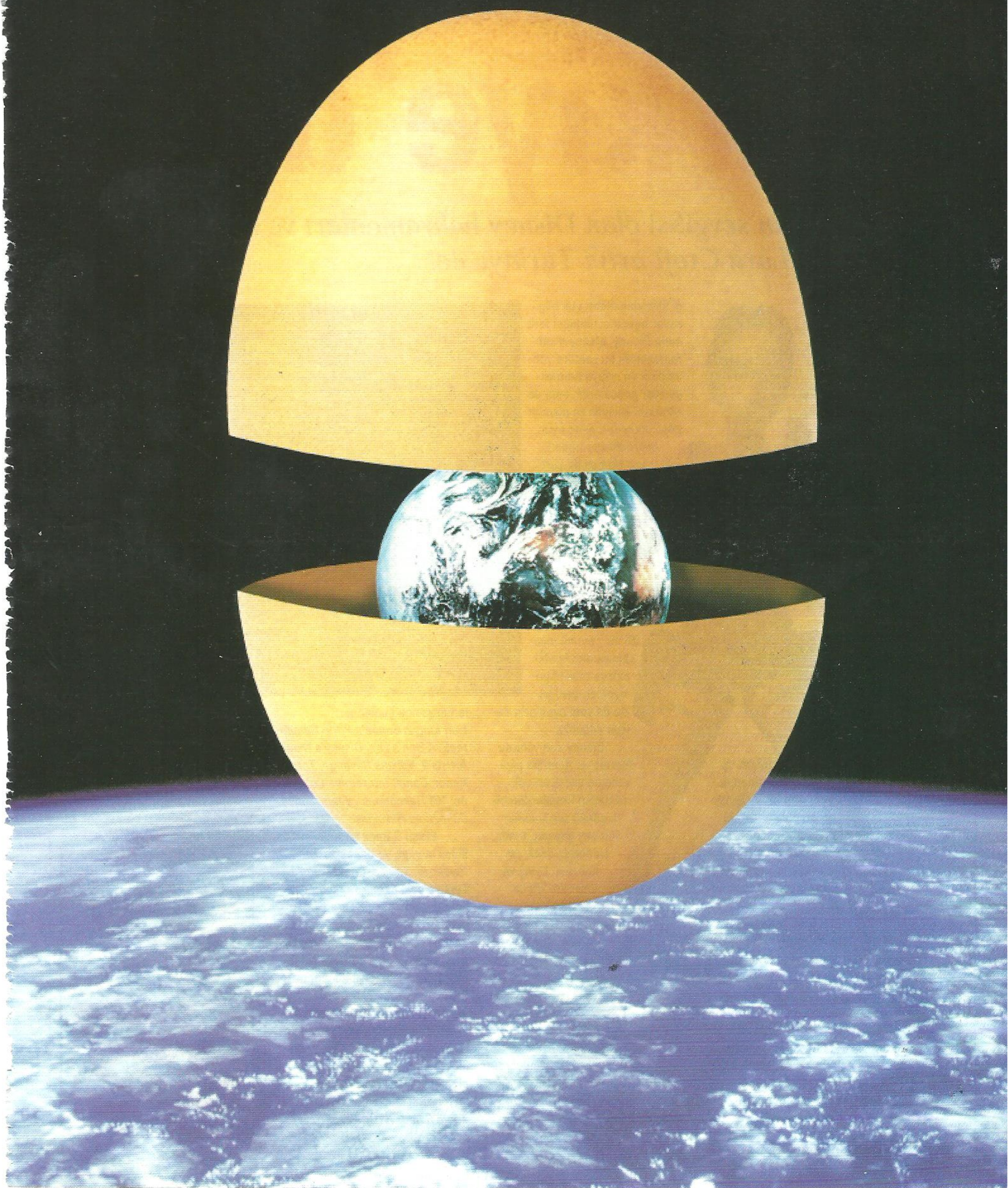


ŞEHİRİÇİ ULAŞIM SPONSORU


TÜRK HAVA YOLLARI
RESMİ TAŞIYICI

KATILAN ŞİRKETLER (11.10.1999 itibariyle):

A-4 TECH • 3M • ABACI KART SANAYİ • ACACIA TECHNOLOGY • AD.NET • ADER • ADIM/ALLTEC • AEG • AKSİS BİLGİSAYAR • AKTİF DAĞITIM • AKTİF.NET • ALADDIN KNOWLEDGE SYSTEMS • ALCATEL • ALPEC • ALTAY-SMS • ALTINDAĞ A.Ş. • ALTIRIS • AMP • ANADOLU HAYAT • ANIXTER • APC • ARÇELİK • ARGES • ARKADAŞ • ARMONİ • ARTEL • ASCOM • ASELSAN • ASK • ATON • AVS İLETİŞİM • BANKA VE PARA • BANKSOFT • BAŞARI ELEKTRONİK • BAY MÜMESSİLLİK • BENKO • BIÇAKLAR KİTABEVİ • BILLION • BİLDEN • BİLGİSAYAR GAZETESİ • BİLKOM • BİLSAG BİLGİSAYAR • BİMEKS • BİMSAN • BM BİLGİSAYAR • BMC SOFTWARE INC. • BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR • BOĞAZİÇİ YAZILIM • BONUS TEKSTİL • BOSCH • BOYUT YAYINCILIK • BT/HABER • BTNET • BUIC SYSTEMS • CABLENET • CABLETRON • CADET • CAN BURAK BASIN YAYIN • CARDEX • CASIO • CASTOR & POLLUX • CD-ROM DATA • CEBSAN • CHIP • CHECKPOINT SOFTWARE • CISCO • COMPAQ TÜRKİYE • COMPUCOM • COMPUTER ASSOCIATES • CREATIVE • CXR • DA-LITE • DAS-EKSPA • DATAGATE • DATASET • DATATEKNİK • DATATRONICS • DEFNE • DELL • DEMİR YATIRIM • DENİZ BANK • DIALOGIC • DIGI • DIGITAL COLLECTIONS • DIMAGE • DİDİM ORGANİZASYON • DNP • DOCUMENT MANAGEMENT TURKEY • DOĞUŞ GROUP • DOS BİLGİSAYAR • DOSNET • EASTMAN SOFTWARE • EASY SOFTWARE • E-B GROUP • EGES • EGS SİSTEM • EKA • EKİN A.Ş. • EKTAKO ELEKTRONİK • ELECTRONICS • ELEKRTO • ELİT KİTABEVİ • ELMA BİLGİSAYAR • EMEK EĞİTİM • EMİ ELEKTRONİK • EMİN ELEKTRİK • EMPA • ENDÜSTRİ OTOMASYON DERGİSİ • ENEL • ENYA YAZILIM • EPSON • ERAYSAN • ERBA-DEXAR • ERDAS INC. • ERE TELEKOM • EREL • ERICSSON • ERNST&YOUNG • ERPA MONİTÖR • ES-EN BİLGİSAYAR • ESCORT ENERJİ • ESRI INC. • ESTAP • ESTRON • ETA TELEKOMÜNİKASYON • EURIMAGE • EUROMAP GMBH • EXACT SOFTWARE • EXTRON • FASTCOMM • FENESTRAE • FILENET CORPORATION • FİBER OPTİK MARKET • FLETWOOD • FOKUS • FOTECH • FUJI SYSTEM MACHINES • FUJITSU • FUTURENET • GAMINI • GARANTİ BANKASI • GDC • GEHA • GEN-PA • GIGABYTE • GLOBAL ONE • GLOBAL TELEKOMÜNİKASYON • GLOBAL TESAM.TÜRK • GMP TEKNİK ATILIM • GOLD BİLGİSAYAR • GORDION • GÖNPA • GRUNDING BUSINESS SYSTEMS • GÜRSAŞ • HAYKEM-KABELWERK EUPEN • HOBİM • HP • HT COMMUNICATIONS • HUMMINGBIRD COMMUNICATIONS • HYPERION SOLUTIONS CORPORATION • HYUNDAI • IBM TÜRK • ICO GLOBAL COMMUNICATIONS • IMS YAZILIM • INFORM • INFORMATION BUILDERS INC. • INFORMATIONWEEK • INFORMIX • INLINE • INTCOM • INTEL • INTELLECT • INTELNET • INTERFACE SYSTEMS ING • INTERLINE • INTRAKETS • IRIDIUM • ITS • İLETİM YAYINCILIK • İNFORMATİK • İNTERAKTİF BİLGİSAYAR • İNTERPRO • İNTERPROBİS • İSBİ • İŞLEM GIS • İTO ELEKTRONİK KİLİT • KABLONET • KALDER • KARE ELEKTRİK • KAREL • KARİYER.NET • KART-SİS • KEY TECHNOLOGY • KEYSOFT • KOÇSİSTEM • KODAK • KOMSA • KOSGEB • KOYUNCU ELEKTRONİK • LEXMARK • LEVEL • LİKOM • LİTERATÜR KİTABEVİ • LOGİN • LOGO YAZILIM • LOTUS • L-S İNŞAAT • LUCENT TECHNOLOGIES • MACKLEY INTERNATIONAL • MAKELSAN • MAKİNA MAGAZİN • MAKRO DANIŞMANLIK • MANAS SMART KART • MASCOM BİLGİSAYAR • MATSUSHITA • MAXON • MBS BİLİŞİM • MCG • MCV YÖNETİM DANIŞMANLIĞI • MEDYA BİLGİ BANKASI • MEDYASOFT • MELODİ YAYINCILIK • MELSOFT • MEMOTEC • MERCOM INC. • MERİÇ DIŞ TİCARET • MERİDYEN • METEKSAN SİSTEM • METİN ELEKTRİK • MICRONET • MICROSOFT • MITSUMI • MİKRO YAZILIMEVİ • MOTOROLA • MOXA • MULTIMEDIA • MULTITECH • MUSTEK • NAVITAR • NCR • NEBİM YAZILIM • NEC • NETAŞ • NETPARTNERS • NETRON • NETSİS • NETSOFT • NEUSIEDLER-ERİMDEKS KAĞITÇILIK • NOKIA • NORTEL NETWORKS • OAKDALE • OCÉ • OMTOOL • OPTION • ORACLE • ORTANA LTD. ŞTİ. • ORTRONICS • ÖLÇSAN • ÖNSEL • ÖZKAYNAK KİTABEVİ • PAIRGAIN • PAKART MİMARLIK • PAM • PAMPA • PANASONIC • PANCOM • PANDACOM • PANDUIT/BELDEN • PATTON ELECTRONICS • PC MAGAZINE • PC NET • PC WEEK • PC WORLD • PERA • PEREGRINE SYSTEMS • PERIPHONICS • PERMAK MAKİNA • PHILIPS • PHOTO DIGITAL • PINE TECHNOLOGY • PIONEER • PLASMON JUKEBOX • PLATO VERİ DAĞITIM HİZMETLERİ A.Ş. • PORCAN • POWERSONIC • PRINCETON SOFTECH • PRINTRONIX • PROGRESS SOFTWARE • PROFİLUKS • PROJECTA • PROKOM • PROLINK • PROMİS BİLGİ SİSTEMLERİ • PROSOFT • PROTA BİLGİSAYAR • PULNIX • PUSULA YAYINCILIK • QAD • RACAL • RDC WIRELESS COMMUNICATION • REMIVAC • REPA • REUTERS • ICOH SCANNERS • ROMAR • SAATÇİOĞLU • SAGEM • SAKARYA TELEKOMÜNİKASYON SİSTEMLERİ • SAMSUNG • SANYO • SAP • SCALA • SCHLUMBERGER • SEC • SECURITY7 • SEKOM • SENTİM BİLGİSAYAR • SERCOMM • SETKOMNET • SETKOM ŞİRKETLER GRUBU • SFS ŞİRKETLER GRUBU • SIEMENS • SIEMENS NIXDORF • SİGMA OTOMASYON VE BİLGİ SİSTEMLERİ A.Ş. • SIMDA • SİSTEM YAYINCILIK • SİSTEMA • SİTE NET • SKY • SMAU • SONY • SPACE IMAGING EUROPE • STONESOFT • SUN MICROSYSTEMS • SUPERONLINE • SURECOM • SWATCH • SYS • TASK • TBD • TBV • TEKNİK KASA A.Ş. • TEKNO PAZARLAMA • TEKNOBİL A.Ş. • TEKOFAKS • TELEKOM • TELEPATİ TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • TELESİS • TELLABS • TELSİM • TELSOFT • TELTREND • TEMPA • TESAŞ • TEST A.Ş. • TETRİS BİLGİSAYAR A.Ş. • TEXAS INSTRUMENTS • THURAYA • TIME COMMUNICATIONS • TIS • TİFAŞ • TR-NET • TURCOM • TURKCELL • TUSDO DANIŞMANLIK • TÜBİSAD • TÜRK TELEKOM • TÜKETİCİ RAPORU DERGİSİ • TÜRK ELEKTRONİK YAYINCILIK • TÜRKİYE İŞ BANKASI • TÜRKİYE TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • ULUS YAZILIM • UNIMEDIA • UNINET • UNI-PA • UNITEL • UTOPIA • VANENBURG BUSINESS SYSTEMS • VCON • VEGA YAZILIM • VERİ ARAŞTIRMA • VERILINK • VERİSOFT • VERİTEK • VESTEL • VESTELNET • VISIONS • VOGEL YAYINCILIK • VOLTAIRE DATA SECURITY • WALL DATA • WEB TRENDS • XEROX • YAMAHA • ZAMAN GAZETESİ • ZETAFAX • ZIDA • ZOOM TELEPHONICS



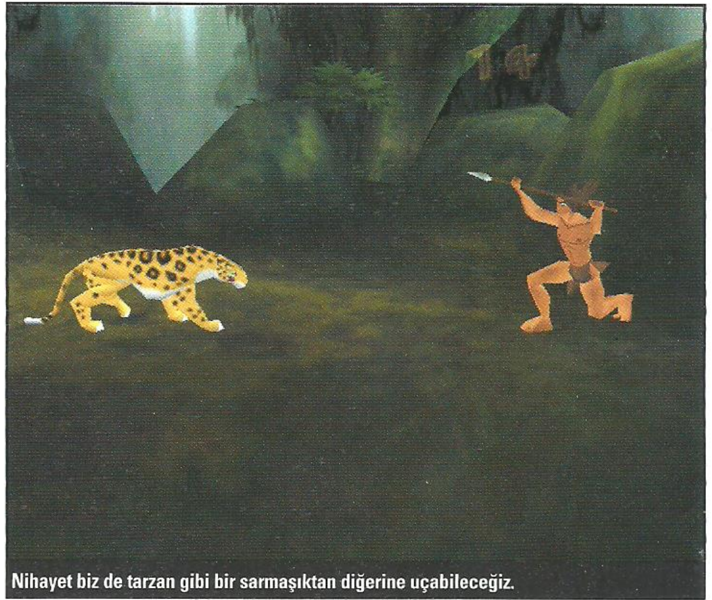
Disney Interactive ve Eidos Türkiye'de!

Çocukların sevgilisi olan Disney kahramanları ve büyüklerin sevgilisi Lara Croft artık Türkiye de!

Geçtiğimiz ayı bir hatırlayalım; size Ersan Games'den ve üç büyük oyun şirketinin (GT Interactive, Acclaim ve Infogrames) ürünlerini Türkiye'deki satışını üstlendiğinden bahsetmiştik. Bir de bu listenin her an genişleyebileceğini, yeni şirketlerin de Ersan aracılığıyla ülkemize gireceğini eklemiştik. İşte aradan geçen bir ay içinde bu oldu ve Ersan Games hem Disney'le hem de Eidos'la anlaşarak oyunlarını ülkemize getirmeye karar verdi.

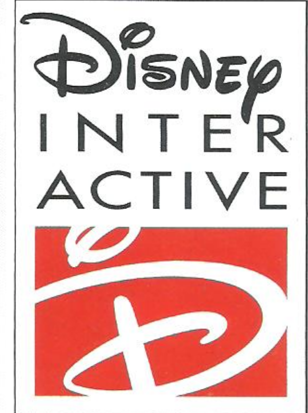
Disney kahramanlarını tanımayanınız yoktur; televizyonda izlediniz, sinemada uzun metrajlı filmlerini gördünüz, tişörtlerini giyip, fincanlarını kullandınız ve belki bazılarınız Disneyland'a gidip onlarla tanıştınız. Bundan sonra onların bazılarını bilgisayar oyunlarınızda da görecek ve kontrollerini ele geçireceksiniz. Bir süre önce çocukların artık çizgi film izlemekten çok bilgisayar oyunu oynadığını fark eden Disney, efsanevi kahramanlarını bu sektöre yönlendirdi ve ortaya hem bilgisayar çocuklarını, hem de ailelerini sevindiren oyunlar çıktı. Ülkemizin genç oyun distribütörlerinden Ersan Games de yurtdışında büyük ilgi toplayan bu oyunları Türkiye'ye getirmek için Disney'le bir anlaşma yaptı. İçinde bulunduğumuz Kasım ayından itibaren yıl sonuna kadar 15 Disney oyunu piyasamıza girmiş olacak ve tabii ki bu oyunlar, yeni yılda da yeni oyunlarla devam edecek.

Disney son yıllarda Avrupa ve Amerika piyasasında yıldızı en çok parlayan firmalardan biri; çünkü zor bulunan bir şey yapıyor, temiz, şiddetten uzak, oynanması kolay ve özellikle küçük yaşlara uygun oyunlar çıkarıyor. Günümüzün *Kingpin* gibi kanlı oyunlara boğulmuş dünyasında birilerinin küçükleri düşünüyor olması çok güzel.


Nihayet biz de tarzan gibi bir sarmaşıktan diğerine uçabileceğiz.

Yıl sonuna kadar ülkemize gelecek Disney Interactive oyunları arasında şunlar var: *Lion King 2: Simba's Pride Gamebreak, A Bug's Life, Disney's Magic Artists 2, Villains Revenge, Tarzan Action Game, Interactive Collection: 101 Dalmations* ve *Interactive Collection: Hercules.*

Ersan Games bir anlaşma da Eidos'la yaptı ve öncelikle *Tomb Raider IV: The Last Revelation*'ın Türkiye'deki dağıtım haklarını satın aldı. Evet, sevgili Lara Croft'u bundan sonraki ilk oyunu olan *The Last Revelation*'da orijinal olarak izleme ve oynama şansına sahip olacağız. Bunun dışında elbette Eidos'un çok popüler birçok oyunu var ve isimler konusunda şimdiye kadar bir açıklama yapmamış olsa da Ersan Games'in bizi bu oyunlardan mahrum etmeyeceğine olan güvenimiz tam. Yine de şimdilik temkinli olup Eidos'tan sadece *Tomb Raider IV: The Last Revelation*'ı bekleyelim ve diğer oyunlarla ilgili bilgileri de kesinleştikleri zaman sizlere aktaralım. Eidos'un yakın zamanda çıkacak oyunları içinde *Omikron, Urban Chaos, Daikatana, Revenant* ve *Abomination* bulunuyor. Kısacası bizden çok iyi haberler duymaya hazır olun.





Lemmings Mi? Yine Mi?

Psygnosis yeni bir Lemmings oyununun göreceği ilgi için nabız yokluyor.

Kurduğunuz basamaklar hiç kuşkusuz 1991'de yaptıklarınızdan daha iyi görünüyor. Alışık olduğunuz eski yeteneklerden pek çoğu yeni oyunda da karşınıza çıkacak.

Bu ay yayınladığımız Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu listemize göz attınız mı? Orada 25 numarada gururla oturan zararsız, küçük bir puzzle oyunu göreceksiniz. 1991'de yayınlanan *Lemmings* mantık, planlama ve gülmeceyi zekice bir araya getirmiş ve sizden tek istediği mouse'unuzu doğru biçimde kullanmak olan, oyunculuk tarihinin en orijinal ve eğlenceli deneyimlerinden biri olarak hafızamıza yerleşti.

Yıllar içinde birçok benzeri ve devamı yapıldı, bunlar arasında oyunu bütünüyle 3D ortama taşıyıp gereksiz bir karmaşıklık yaratan versiyonları da oldu; ama hiçbiri esas oyunun büyüsünü yakalayamadı. *Lemmings Revolution*'la (projenin yapım aşamasındaki ismi) Psygnosis, yeni kitleleri çekmek için oyunun görünüşünü yenilerken eski güvenilir ve gerçek oynanışı koruyacak gibi görünüyor.

Revolution, 3D grafiklerle gelecek; ama zamanın eskitemediği oyun, bileşenlerine zarar vermeden yapacak bunu. Tek level'lık demo (önümüzdeki ayın CD'sinde size sunmayı umuyoruz) silindirik bir kulede geçiyor ve karşınıza çıkan engellerin çoğu eski 2D oyundakiyle birbirine çok benziyor. Yerleri kazmak, duvarları delmek, yükseklere tırmanmak için basamaklar kurmak... Tüm bunlar tıpkı eski birer dost gibi karşınıza çıkıyor ve oynanış da fazlasıyla eskisini hatırlatıyor.

Demo, ısrarla yeni bir Lemmings oyunu isteyen oyuncuların talepleri doğrultusunda hazırlanmış ve bir test niteliğinde. Projenin yapımı hala sürüyor; ama demoya tepki olumsuz olursa yeni oyun belki de hiç çıkmayacak. Psygnosis'e göre yine de bu küçük bir ihtimal; çünkü şimdiye dek demoyu download edenlerden aldıkları tepki son derece olumlu. Ne yazık ki siz bu yazıyı okuduğunuz sırada demo Psygnosis'in web sitesinden (www.psygnosis.com) kaldırılmış olacak, bu yüzden yapılan araştırmaya katılamayacaksınız.

Sonuçta bütün ipuçları yeni *Lemmings*'in önümüzdeki yıl içinde çıkacağı yönünde. İlk seferi kaçırdıysanız bile orijinal oyunu, Oh No! More Lemmings eklentisini ve pek de başarılı bir oyun olmayan Lemmings Paintball'u içeren *Lemmings Bundle* toplamasını alabilirsiniz.

Yaşasın özgürlük! Orijinal oyunda olduğu gibi burada da amaç belli sayıda Lemming'i sınırlı sürede çıkışa ulaştırmak.

Lemmings Revolution'daki grafikler 3D olsa da, level tasarımları daha çok orijinalindeki 2 D görüntüleri andıracak.

>>PCG HABER HATTI>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

>> Hasbro Interactive Wizards of the Coast'u satın alarak popüler *Magic: The Gathering* gibi oyunların da sahibi oldu. Şirket, böylece roleplaying sahnesinde önemli bir yer edinmiş oldu. Şirket yetkilileri, ayrıca *Advanced Dungeons & Dragons* oyun sistemine dayalı yeni oyunlar yayınlamayı düşündüklerini açıkladılar. Bu önemli haberle ilgili detaylar yavaş yavaş ortaya çıktıkça biz de size duyurmaya devam edeceğiz.

>> Fox Interactive ve Monolith Productions güçlerini birleştiriyor. Fox, Monolith'in *Sanity* ve *No One Lives Forever* (bu isim oyunun bitim tarihine kadar değişebilir) oyunlarını yayınlayacak. Monolith de kendi geliştirdiği LithTech motorunu kullanarak Fox'un isim hakkına sahip olduğu PC ve PlayStation 2 oyunlarını geliştirecek. Bu işten en az Fox ve Monolith kadar oyunseverlerin de karlı çıkacağını görmek güç değil.

>> Midway'in AFL ile yaptığı dört yıllık anlaşma sayesinde yeni futbol oyunları için bekleyiş sona erecek gibi görünüyor.

>> Interplay ,Icewind Dale adındaki roleplaying oyunun duyurusunu yapmış bulunuyor. Oyun, Baldur's Gate motorunun 3D geliştirilmiş bir versiyonunu kullanacak ve önümüzdeki baharda çıkacak.

>> *Sid Meier's Antietam!* oyununu Firaxis'in web sitesinden satın alan oyuncuları hoş bir sürpriz bekliyor. Oyunun CD'si Ezra Carmen'in kanlı iç savaşı anlattığı ve dökümantasyon niteliğindeki 1.800 sayfalık yazısının büyük bölümünü de içeriyor. Carmen savaşta 13'üncü New Jersey Gönüllü Birliği'nde subay olarak görev yapmış ve yaşadıklarını sıcak savaş günlerinde bir bir kaydetmiş.

NBA Live Jordan'ı Aldı

Emekli süperstar tekrar "oyunda".

Yıllardır EA Sports'un NBA Live serisini oynayan oyuncular, basketbolda tüm zamanların en iyilerinden biri olan Michael Jordan'ı kendi yarattıkları NBA versiyonlarında görebilmek için oyun içi editörleri kullanıyorlardı. Bugüne kadar gezegenin en verimli pazarlama araçlarından bir olarak kullanılan Jordan, oyuncular birliği sözleşmesinde yer almadığı için EA'in NBA oyunlarından hiçbirinde yer alamamıştı.

Bu durumda biraz komik; ama resmi olarak Jordan'ı sahada kontrol etme şansına sahip olabilmek için emekliliğini beklemekten başka çare yoktu. *NBA Live 2000*'e eklenen yeni özelliklerden biri de 1950'lerden 1990'lara kadar uzanan süreçte on yıllık dilimlerde oynayan büyük oyunculardan oluşturulan takımların bulunduğu Legends of the Game seçeneği. Ancak bu oyunda yer alan oyunculardan çoğu oyuncular birliğine dahil olmadığı için her biriyle ayrı ayrı anlaşma yapılması gerekiyordu ve bu durum Michael Jordan'la bir anlaşma yapabilme imkanının da kapısını aramış oldu. Sonuçta sözleşme imzalandı ve Jordan oyuna katıldı.

Oyunda kullanılacak olmasının yanı sıra Jordan serinin promosyon kampanyası dahilinde, televizyon ve reklamlarında ve ilan broşürlerinde de yer alacak. Anlaşmanın şartlarının neler olduğu konusunda hiçbir yorum ve açıklama yapılmıyor ancak EA Sports, Jordan'ın haklarını sadece bu yılın Live oyunu için geçerli olmadığını söylüyor. Acaba bu durumda Jordan'ı Tiger Woods'un golf oyununda da konuk oyuncu olarak görme ihtimalimiz var mı dersiniz?

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta oyunlar

Geçtiğimiz aydan itibaren başladığımız ve korsan oyunlara, daha doğrusu piyasaya tam oyunmuş gibi sürülen beta versiyonlara karşı somut bir mücadele amacı taşıyan Kara Liste'mize bu ay da yeni birçok oyunlar eklendi. Eğer siz de beta oyun mağduruysanız ya da aldığınız bir oyunun beta versiyon olduğundan şüpheleniyorsanız bize mutlaka yazın, oyun doktorlarımız da teşhisi koysun. Böylece hem kendimizi, hem de diğer oyuncuları bu tehlikeye karşı korumak için en azından bundan sonra işbirliği içinde olalım. Bu arada aman dikkat, beta oyunların tepki gördüğünü gören korsancılar beta oyunların üzerine "Final Retail Version" yazmaya başladılar. Biz şimdiden bu yazıya sahip birkaç oyunun beta olduğunu saptadık bile.

- Age of Empires II .... Microsoft
- Chessmaster7000 .... Mindscape
- Corsairs .... UbiSoft
- Darkstone .... GOD
- Drakan .... Psygnosis
- FIFA 2000 .... EA Sports
- Freespace2 .... Interplay
- Gulf War 3DO
- Homeworld .... Sierra
- Legacy of Kain .... Eidos
- Heroes of Might &Magic III 3DO
- Prince of Persia .... Redorb
- Outcast .... Infogrames
- Panzer General 3D .... Mindscape
- Rage of Mages II .... Monolith
- Seven Kingdoms2 .... Enlight
- Tekken3 (Bleem ile versiyonu virüslü) .... Namco

››PCG HABER HATTI››››››››››››››››››

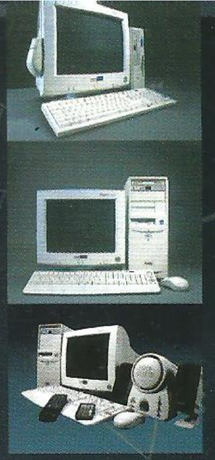
›› Take Two Interactive Software geliştirici Bungie Software'in yüzde 19.9'luk hissesini satın aldı. Anlaşmanın kaç dolara patladığı ve diğer detaylarla ilgili herhangi bir açıklama yapılmıyor. Ancak bu anlaşmanın bir parçası olarak Take Two'nun ayrıca Bungie'nin yakında çıkacak olan dört oyununun da dağıtım haklarını aldığını biliyoruz. Bu dört oyun arasında birçok oyuncunun merakla beklediği **Oni** ve **Halo** da var.

›› Eski kuşak **Warlords** hayranları için iyi bir haber: Mindscape, geliştirici SSI'ın yeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Bu, yakında çıkacak olan Warlords Battlecry'daki real-time oynanışdan farklı olarak öncüllerinin turn-based mirasına sahip çıkan bir oyun olacakmış. Şimdilik **Warlords IV** olarak adlandırılan oyunun 2000'in sonuna doğru çıkması bekleniyor. Böylece eski **Warlords** tadının geri dönmemek üzere gittiğini düşünüp üzülen oyuncular memnun edilecek.

›› Duydunuz mu, Duke Nukem müzikleri bir araya getirilerek bir albüm halinde satışa sunulmuş. Albümün adı Music to Score By ve çeşitli grupların hazırladığı toplam 12 parçadan oluşuyor. Bunlar arasında Megadeth, Stabbing Westward ve Sevendust gibi metal ve alternatif grupların şarkıları da bulunuyor. Albümde bulunan şarkıların yanı sıra CD'nin ayrıca 175MB'lık da multimedya içeriği var.

›› Hayatınız boyunca bir yarış pistinde Taurus kullanmak istediyseniz düşleriniz gerçek oluyor. Empire Interactive şu sıralarda 2000 yılının başlarında çıkarmayı planladığı **Ford Racing** isimli bir oyun üzerinde çalışıyor. Ford otomobillerinin yarışacağı bu oyunda otomobiller arasında Mustang ve Explorer da var. E3 için hazırlanan erken demolardan birini oynadık ve gayet etkileyici bulduk, bize soracak olursanız bu oyun kayda değer.

KRN'de bir bilgisayardan beklenilenden daha fazlasını hedefledik...





Intel Celeron 400MHz / Intel Pentium 500MHz Seçenekleri
BX / i180 Intel Chip Set Anakart
15"0,28 Monitör (1280x1024)
Creative Live / Vibra Ses Kartı
50XCD Rom / Creative 6X DVD Rom
Creative 32 MB TNT RIVA2 Ekran Kartı
Apache Fax / Modem 56K V.90
Eastern Woofer Ses Sistemleri
Aver Media TV+Radyo Kartı
Microsoft / A4 Tech Intelli Mouse

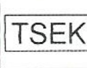
KRN Bilişim'99 Salon 2 Stant 2-310'da

Biz teknolojiyi günü gününe yaşamanın, güven kadar önemli bir duygu olmadığı inancındayız. **Bu yüzden** en son teknoloji ile üretilen KRN bilgisayarında kalitesi onaylanmış **en iyi Componentleri** kullanıyoruz. Bize duyduğunuz **güveni** yıllarca sımsıcak tutacak en önemli artımız ise,

satış sonrası destek sözümüz.















SENTİM®

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD.ŞTİ. Samandıra Yolu 2.Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi, Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3Hat) Faks: 0216 420 56 32 SENTİM Mecidiyeköy Tel:0212 288 14 26 **ANKARA, Emek, Ana Dağıtıcı,TEKDOĞUŞ BİLGİSAYAR** Tel: 0312212 07 24 Batıkent, BATIFEN, Tel: 0312 256 59 06, Gimat, PLATFORM Tel: 0312 397 36 30, Kavaklıdere, EMF BİLGİSAYAR Tel: 0312 468 98 46,Kızılay, BATIFEN Tel: 0312 433 00 40, Maltepe, UFUK Tel: 0312 232 35 00, Sıhhiye, BAŞAK BİLGİSAYAR Tel: 0312 231 0788. **İSTANBUL BAYİLERİ:** Bakırköy, ALTERNATİF Tel: 0212 570 64 55, Beşiktaş, EKSEN Tel: 0212 236 09 00, PROGRESS Tel: 0212 260 21 67, Fındıklı, PRONET BİLGİSAYAR Tel: 0212 249 27 14, Kadıköy,PENTA BİLGİSAYAR Tel: 0216 330 71 34, Levent, ISOMAK Ltd Şti Tel: 0212 268 58 87 Şirinevler, FATİH BİLGİSAYAR Tel: 0212 654 44 15, Üsküdar, AYDENİZ Tel: 0216 310 72 38 **ANADOLU BAYİLERİ:** Adana,merkez, SAFİR Tel: 0322 459 78 29, BUGS BİLGİSAYAR Tel: 0322 459 24 50, Adıyaman, FULYA Tel: 0416 214 02 58, Afyon , AFBİM Tel: 0272 214 10 32, Aksaray, DERMAN BİLGİSAYAR Tel: 0382 214 41 55, Alanya, EYLÜL Tel: 0242 519 04 26-27 Amasya, Merzifon, EKOL MİMARLIK, Tel: 0358 513 46 21, Antalya, FON BİLGİSAYAR Tel: 0242 247 67 93, ABM BİLGİSAYAR Tel: 0242 242 16 33 / 242 45 92, Aydın, GONCA Tel: 0256 213 55 56, Balıkesir, GELİŞİMCİ BİLGİSAYAR ,Tel: 0266 249 49 78, ZİRVE Tel: 0266 242 29 95, Erdek, BLACKWHITE Tel: 0266 835 39 62, Bilecik, CEM BİLGİ İŞLEM Tel: 0228 212 27 07, Bozüyük, AKBİL Tel: 0 228 314 14 01, Bodrum, ERBİM Tel: 0252 316 88 57, Bolu, AKEDEMİ BİLGİSAYAR Tel: 0374 215 10 04, Düzce DÜZBEM BİLGİSAYAR Tel: 0374 52409 07, Burdur, BURBEM Tel: 0248 233 41 70, **Bursa, Ana Dağıtıcı, SERDAR** Tel: 0224 211 23 80, SERBİL Tel: 0224 211 23 85, DATA Tel: 0224 271 39 60 (4 hat) GÖZDE Tel: 0224 271 15 79 Çanakkale, Ayvacık, CAN BİLGİSAYAR Tel: 0286 712 38 16, Gelibolu, PROFESYONEL Tel: 0286 566 41 80, ÇAĞRI Tel: 286 217 25 41, Biga, DAMLA Tel: 0286 316 02 84, Çorum, ALPDATA Tel 0364 225 27 28, Denizli, ACTİVE Tel: 0258 263 16 85 / 242 30 21, Diyarbakır, Orjin, 0412 223 47 18, NEWLINE Tel: 0412 221 38 13, Edirne, EYÜPOĞLU Tel: 0284 212 01 71, Elazığ, QUALITY Tel: 0424 237 10 16, BİLTEM Tel: 0424 212 88 78, Eskişehir, STAR BİLGİSAYAR ,Tel: 0222 226 61 73, Fethiye, SUNCOM Tel: 0252 612 51 12 Gazi Antep, FX COMP Tel: 0342 321 94 17, Hatay, Antakya, PROMARKET BİLGİSAYAR Tel: 0326 213 75 27, BİRECİK BİLGİSAYAR Tel: 0326 212 38 99, İskenderun, DOS Tel: 0326 614 28 36, BİLTEK Tel: 0326 613 98 09 , İzmir, Balçova, ASAŞ BİLG İŞLEM A.Ş. Tel: 0232278 47 76, Karşıyaka,ELK-BİL CİHAZ MAK. DON. YAZ.Ltd Tel: 0232 368 36 68, Mektupçu, EGE MİKRO Tel: 0232 445 12 06, Çankaya, -YÖRE BİLGİSAYAR Tel: 0232 425 41 86, İkiçeşmelik, ÖZFİLİZ ELEKTRONİK Tel: 0232 441 41 73, Bornova, FABİM Tel: 0232 342 34 3 4, İzmit, ATAK BİLGİSAYAR Tel: 0262 323 18 37, Gebze, SAVBİM Tel: 0262 643 82 72, Kahramanmaraş, NOTRON Tel: 0344 225 39 50, Karaman, GENÇ ve GENÇ Tel: 0338 213 69 80, Kars, İLKE İLETİŞİM BİLGİSAYAR Tel: 0474 212 31 10, Kastamonu, SMS BİLGİSAYAR Tel: 0366 214 92 43 Kayseri, ALFA Tel: 0352 222 31 70, TEM Tel: 0352 330 34 05, Kırklareli, Lüleburgaz, RGB COMPUTER Tel: 0288 412 44 06 Konya, merkez, BARDAS BİLGİSAYAR, Tel: 0332 321 08 48 Kütahya, BİLCAĞ Tel: 0274 216 88 34, Malatya, ECE BİLGİSAYAR Tel: 0422 324 81 Mersin , merkez, SILA Tel: 0324 357 03 65 Muğla, BETA KOMPUTER Tel: 0252 214 69 33, HG BİLGİSAYAR Tel: 0252 214 00 82, Nevşehir, AYKOM BİLGİSAYAR Tel: 0384 214 28 18, Niğde, NICOM tel: 0388 233 08 54, Ordu PROBİL BİLGİSAYAR Tel 0452 223 31 95 Osmaniye, ÖZGÜR Tel: 0328 813 75 65, Rize, VAROL BİLGİ İŞLEM Tel: 0464 214 28 63 Siirt, ALFA COMP Tel: 0484 223 15 09, Şanlıurfa, GEKA Tel: 0414 315 88 29 Şırnak, ERAK Tel: 0486 616 39 54, Tekirdağ, Çorlu TEKKOM Tel: 0282 652 78 04, M•LENYUM Tel: 0282 261 12 29, Trabzon,DUNYA BİLGİSAYAR TEl: 0462 323 02 40, Uşak, BİLSA Tel: 0276 215 52 95 Zonguldak, BİLMER BİLGİSAYAR Tel: 0372 253 51 84

S E N T İ M B İ R K U R A L K A N K U R U L U Ş U D U R

Hayaletler SimCity'si

ElectronicArts ve Maxis Cadılar Bayramı'nı SimCity'de kutluyor.

Amerikalıların geleneksel Cadılar Bayramı yaklaştıkça bazı oyun firmaları da bu konuda üstlerine düşeni yapmaya başladı. Bunun en güzel örneğini de Maxis verdi ve çılgın *SimCity 3000* hayranlarını memnun edecek ilginç bir paket hazırladı!

Eğer Sim'leriniz için aydınlık, kalabalık ve refah şehirler kurmaktan sıkıldıysanız ve onları biraz tedirgin etmek istiyorsanız siz de SimCity web sitesinden download edebileceğiniz bu Hallowen özel paketiyle kendi hayalet şehrinizi kurabilirsiniz.

Oyuncular, şehirdeki yapıları SimCity sitesinde bulunan mimari araçları kullanarak yapacaklar. Bu araçlar arasında perili evler, korkunç şatolar veçeşit çeşit mezarlıklar dışında dev bir Frankenstain heykeli de bulunuyor. Eğer bunları yeterli bulmadıysanız ve "Ben olsam daha iyisini yapardım" diyorsanız parlak fikirleriniz doğrultusunda hazırladığınız kendi yapılarınızı ve binalarınızı da SimCity sitesine gönderebilir ve diğer oyuncuların kullanımına açabilirsiniz. Bütün bunları görmek ve denemek istiyorsanız gitmeniz gereken adres ise belli: *www.simcity.com*


Şu binalara bakın Hallowen'a yakışır ha!

PCG OYUN TAKVİMİ

Oyun çıkış tarihleri konusunda en güvenilir rehberiniz

Cebinizde harcayacak bir tomar para var ve bunları bir an önce bitirmek istiyor olabilirsiniz; ama dışarı çıkıp ilginizi çekmeyecek oyunlara sırf cebinizi boşaltmak için para saçmaya başlamadan önce bir düşünün. Ya hayatınızın oyunu düşündüğünüzden daha önce çıkarsa ve siz o zamana kadar kuruşsuz ve oyunsuz kalırsanız, bir daha ele geçirememek üzere bu şansınızı kaybederseniz? O halde karar vermeden önce bir de PC Gamer Oyun Takvimi'ne bakın. Sizler için oyun çıkış tarihleri konusunda Internet'in en güvenilir web sitesi olan Gone Gold'dan bütün olasılıklarıyla birlikte edindiğimiz bilgiler çok işinize yarayacak. Bütün yardımları için Rich LaPort'a ve sitesi Gone Gold'a teşekkür ederiz. Siz de çıkış tarihlerini www.gonegold.com adresini ziyaret ederek kontrol edebilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR?
KASIM			
TrickStyle	Acclaim	11/02/99	Doğru görünüyor
Gabriel Knight III	Sierra	11/02/99	Daha erken bile olabilir
Delta Force 2	Nova Logic	11/02/99	Büyük olasılıkla
Flanker 2.0	Mindscape	11/02/99	Daha erken çıkacak gibi
Hype: The Time Quest	Ubisoft	11/02/99	Bu civarda
Septerra Core	Interplay	11/02/99	Ekim sonu olabilir
Nox	Westwood	11/03/99	Pek şansı yok
Omikron	Eidos	11/04/99	Olabilir
Jane's F/A - 18	EA Jane's	11/04/99	Bizce doğru
Interstate '82	Activision	11/04/99	Çok yakın
Pharaoh	Sierra	11/04/99	Biraz daha geç
Star Trek: Hidden Evil	Activision	11/05/99	Doğru zaman
Special Ops 2: Green Berets	Southpeak	11/05/99	O günlerde
Demolition Racer	Infogrames	11/05/99	Olacak, olacak
Half-Life: Opposing Force	Sierra	11/05/99	Umuyoruz
Rayman 2	Ubisoft	11/09/99	Az kaldı
NASCAR Legends	Sierra	11/09/99	Daha sonra
X-COM Collectors Edition	Microprose	11/10/99	Bu kesin
FIFA 2000	EA Sports	11/10/99	Gibi
Rising Sun	Talonsoft	11/12/99	Muhtemelen
Wild Metal Country	Rockstar	11/16/99	Olası
Asheron's Call	Microsoft	11/16/99	Ay sonunda
Croc 2	Fox	11/16/99	Büyük ihtimalle
NBA Live 2000	EA Sports	11/16/99	Hemen hemen!
Age of Wonders	G.O.D.	11/17/99	Şimdi değilse ne zaman?
Messiah	Interplay	11/17/99	Amin
Indy Jones: Infernal Machine	Lucas Arts	11/17/99	İyi olurdu
Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos	11/17/99	Merak etmeyin
SWAT 3	Sierra	11/17/99	4-10
Close Combat 4	Mindscape	11/18/99	Umut verici
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	11/19/99	Gelecek ay
Planescape: Torment	Interplay	11/19/99	Zor bir tahmin
MiG Alley	Empire	11/20/99	Bahse girebiliriz
Wheel of Time	GT	11/22/99	Nihayet
Wild Wild West	Southpeak	11/23/99	Tabii, tabii
Invictus: Shadow of Olympus	Interplay	11/23/99	Yolda
Force Commander	Lucas Arts	11/24/99	Küre olabilir diyor
Slave Zero	Infogrames	11/24/99	Evet
Roller Coaster Tycoon Add-on	Microprose	11/24/99	Olmaması için neden yok
Ultima Ascension	EA	11/24/99	Dua edin
Diplomacy	Microprose	11/26/99	Olası
Earthworm Jim 3D	Interplay	11/26/99	Yüksek ihtimal
Battlezone 2	Activision	11/26/99	Yetişir
Sim Theme Park	EA	11/30/99	Umut verici
Crusaders of Might and Magic	3DO	11/30/99	Kılıçları kuşanın
Aralık			
Virtual Chess Academy	Interplay	12/02/99	Bekleyin
Missile Command	Hasbro	12/02/99	Biraz zor!
Trivial Pursuit NASCAR	Hasbro	12/02/99	Olacak gibi
South Park: Chef's Love Shack	Acclaim	12/02/99	Evet diyoruz
Border Zone	Infogrames	12/02/99	Oldukça doğru
Tribes Extreme	Sierra	12/03/99	Belki daha önce
Grand Theft Auto 2	Rockstar Games	12/03/99	Gecikebilir
Odium	Monolith	12/03/99	Kesinlikle
Test Drive Rally	Infogrames	12/07/99	Umut var
Unreal Tournament	GT	12/07/99	Çok yakın
Mission Impossible	Infogrames	12/07/99	Ya olacak, ya olacak
Mechwarrior 3 Expansion	Hasbro	12/10/99	Şüpheniz olmasın
Die Hard 2 Trilogy	Fox	12/10/99	Olası
TOAW II: Elite Edition	Talonsoft	12 14/99	Doğru görünüyor
South Park Rally	Acclaim	12/14/99	Hazır olun
Daikatana	Eidos	12/21/99	Öyle olmalı
Urban Chaos	Eidos	12/21/99	İstediğiniz bahse girin
Stephen King's F13	Blue Byte	12/21/99	Muhtemelen
Hidden and Dangerous Add-on	Talonsoft	12/30/99	Büyük olasılıkla
Risk 2	Microprose	12/30/99	Daha erken
Diablo II	Blizzard	12/30/99	Atmayın!
Silent Hunter II	Mindscape	12/31/99	Güvenilir değil
Soldier of Fortune	Activision	12/31/99	Belki daha sonra
Vampire	Activision	12/31/99	2000 sendromu

ODYSSEY
Noktayı koydu !

ARTIK

- Korsan CD
- Eksik CD

YOK...

Türkiye'de ilk defa

İŞTE yasal , orijinal CD

İŞTE FİYAT

12$

Tiberian Sun Bitmedi!

Westwood Studios C&C: Tiberian Sun *için bir geliştirme paketi hazırladığını açıkladı.*

Yapım aşaması boyunca bütün Command & Conquer seven oyuncuları merakta bırakan ve bir hayli de sabırsızlandıran *Tiberian Sun,* iki ay önce büyük bir tantanayla çıktı. Ancak doğrusu birçok meraklının hevesi kursağında kaldı; çünkü bunca bekleyişten sonra oyun kısa sürede tüketildi. Aranızda *Tiberian Sun*'a başlayıp da hala bitirememiş olan yoktur herhalde, var mı? *Tiberian Sun*'ın geliştiricisi Westwood da bu durumu görmüş olacak, hemen bir geliştirme paketi için sessizce kolları sıvadı ve bu efsanenin burada bitmeyeceğini de gösterdi. Öğrendiğimize göre *Firestorm* isimli paketin %60'ı tamamlanmış durumda ve oyunculara istediklerinden çok daha fazlasını sunmak üzere tasarlanıyor. Westwood, yapmak istedikleri şeyin oyun severlere daha kapsamlı ve derin bir deneyim sunmak olduğunu söylüyor. Pakette yeni görevler, yeni stratejiler ve yepyeni, zorlu bir hikaye bulunuyor. Oyunda 18 yeni görev ve bir ton yeni oynanabilir birim bulunuyor. Bu birimler arasında düşmanların malzemelerini kullanılmaz hale getiren bir GDI aracı Mobile EMP, multiplayer oyuna özel ve tam bir bombalama aleti olan Cyborg Reaper, düşmanınızın peşine takılıp radar gibi çalışan Limpet Drone, düşmanlarınıza görünmeden saldırabilme yeteneğine sahip ölümcül Mobile Stealth Generator gibi ve daha birçok farklı işler için kullanabileceğiniz başka başka birimler olacak.

Westwood ayrıca *Firestorm* için World Domination adını verdiği yeni bir multiplayer oynanış da eklemeyi tasarlıyor. Buna göre GDI ve NOD güçleri gerçek dünya için savaşa tutuşacaklar. Harita gerçek sınırlara bağlı kalınmaksızın parçalar bölünmüş olacak olacak ve aynı anda yüzlerce oyuncu karşı taraftan bir parça toprağı ele geçirmek için amansız bir mücadeleye girişecek. Taraflardan biri diğerinin bütün topraklarını, başka bir deyişle tüm dünyayı ele geçirdiğinde harita yenilenecek ve bir sonraki savaşta hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. *Firestorm*'un bir geliştirme paketi olmasına bakarak Westwood'un bu işi hafife aldığını sanmayın, ekip tıpkı yeni bir *Tiberian Sun* yapar gibi titiz bir çalışma içinde. Görevler arasındaki demolar için yine uzun uzun emek veriliyor ve söylenenlere göre oyuna büyük sükse sağlayan bu sinematikler en az *Tiberian Sun*'da olduğu kadar sağlam olacak. Üstelik bu kez yıllarca beklemeniz gerekmeyecek, yani en azından Westwood'un iddiası bu yönde. Paketin Şubat ayı içinde çıkacağı açıklandı.

Firestorm, Tiberian Sun ile hayal kırıklığına uğrayan oyuncuları tatmin edebilecek mi henüz bilmiyoruz; ancak sinematiklerinin *Tiberian Sun*'ınkiler kadar güzel olacağı kesin.

Westwood'un işe yine kutu tasarımından başlamış olması ürkütücü. Ama bu sefer aynı hataları yapmayacak gibi görünüyorlar.

PCG HABER HATTI

Half-Life skin'leri, modları ve level'ları arıyorsunuz; ama bu iş için bütün Internet'i taramak istemiyor musunuz? O halde File-key Ltd'nin üç özel oyun arama motorundan (diğer ikisi www.unrealfiles.com ve www.quakefiles.com) www.halflifefiles.com adresine gidin. Burada 1.000'den fazla *Half-Life* dosyası bulacaksınız. Bu arada isimlerinden de anlayabileceğiniz gibi diğer iki adreste de Quake ve *Uneal* için aradıklarınızı bulabilirsiniz.

NovaLogic, Net üzerinde kurduğu kendi ses teknolojisini geliştirmek için Labtec'le ortaklık kuruyor. Kısa bir süre için NovaLogic'in **Armored Fist 3** ve **Delta Force 2** oyunları yanında bedava Labtec'in LVA-7330 Clearvoice Head Mikrofonlarıyla birlikte satılacak; ama muhtemelen Türkiye'deki oyuncuların bu promosyondan faydalanma şansı olmayacak.

Blue Byte, en popüler serilerinden ikisinin devam oyunlarını geliştirme aşamasında olduğunu açıkladı. Bu oyunlar, **The Settlers** ve **Battle Isle**. **The Settlers IV** hakkında 2000'in sonlarına doğru çıkacağı dışında pek bir açıklama yapılmıyor. Öte yandan **Battle Isle 4: Children of Haris** için se 2000 sonbaharında çıkacağı ve yeni bir 3D grafik motoruyla fantastik tabanlı bir strateji olacağı bildirildi. Yani ikisi için de daha uzun bir süre bekleyeceğiz.

The Total Entertainment Network (TEN) adını pogo.com olarak değiştirdi. Bu değişikliğe sebep olarak ise önceki ücretli oyun modelinden uzaklaştıklarını daha iyi vurgulamak olduğu açıklandı. Bu yeni, bedava aile oyun sitesi başlangıç olarak altı yeni oyuna kapılarını açtı. Firmanın hedefleri arasında oyun sayısını artırmanın yanı sıra şimdiye dek varolan kayıtlı 3.5 milyon kullanıcısına her hafta 100.000 yeni üye eklemek de var.

kenan9593

Gaming Fiesta Turnuvası'ndan son haberler

Hazırlıklarınızı tamamlamadınız mı? Hey sen, formanı düzelt!

Türkiye'nin en sevilen ve en çok oynanan bilgisayar oyunu hangisidir diye bir soru sorsak doğru cevabı vermek için pek de düşünmeye gerek yok herhalde. Tereddütsüz söyleyebiliriz ki Türkiye'de en çok oynanan oyun FIFA serisi.

Bu ilgiden ve beğeniden yola çıkarak aylar öncesinden dergimiz de duyurularını yapmaya başladığımız *Gaming Fiesta: FIFA 99* Turnuvası için geri sayım başladı. Büyük gün 5 Aralık, yani bu yazıyı Kasım'ın ilk günü okuyan iddialı FIFA'cılar için bile kampa girme vakti geldi. Aslında bu tarihi gün için Ekim ayı içerisinde bir zaman belirlemiştik, böylece Kasım ayında *FIFA 2000*'in çıkmasından hemen önce hem büyük bir törenle *FIFA 99*'a veda edecek, hem de birinci yaş günümüzü kutlamış olacaktık. Ancak ülkemizin başına gelen büyük deprem felaketi nedeniye bu tarihi ertelemeyi daha uygun bulduk. Bu açıklamadan sonra gelelim katılımcı adaylarımızın en çok merak ettiği sorulara: Öncelikle son başvuru tarihinin 12 Kasım olduğunu belirtelim, bu tarihi kaçırdıysanız yazının devamını okumasanız da olur, böylece boşu boşuna pişmanlık içinde formu niye vaktinde göndermediğinize yanıp başınızı duvarlara vurmamış olursunuz; çünkü gerçekten müthiş bir gün olacak. Bu büyük günden önce 27 ve 28 Kasım tarihlerinde 512 kişilik katılımcı sayısını 128'e düşüreceğimiz ön elemeler olacak. 5 Aralık için seçtiğimiz buluşma mekanımız İstanbul Rock House Café.

Turnuvanın düzenlenmesinde büyük emeği geçen ve projenin sponsorluğunu üstlenen iki kuruluşa; dünyanın bilgisayar endüstrisi devlerinden Creative'e ve ülkemizin önde gelen distrübitörlerinden Multimedya'ya teşekkür ediyoruz.

Maçlar tek bir gün içinde ve network bağlantılı bilgisayarlarla yapılacak. Katılımcılar kendi tercihlerine göre klavye veya gamepad kullanabilecekler, bunun dışında hesap makinesi, cep telefonu, yumuşak uçlu kalem ve silgi bulundurmak serbest. Ön elemeyi geçen 128 kişi ikişerli gruplara ayrılarak karşılıklı mücadele edecek ve her tur sonunda oyuncu sayısı yarıya inecek. Böylece basit bir hesapla (aslında 128'den 1'e kadar kaç kez ikiye bölme işlemi yapıldığını hesaplamak o kadar da basit değil) 7 tur sonunda turnuvanın galibi, şanslı ve de azimli *PC Gamer* okuyucusu belli olacak. Gün içinde sizler için hazırladığımız birçok sürprizle karşılaşacaksınız, hadi birini söyleyelim: Turnuva, *FIFA 99* değil, *Rainbow Six* Turnuvası olacak ve Rock House'da değil, Kaçkar Dağları'nda yapılacak (şaka şaka)... Bu arada her ne sebepten olursa olsun turnuvada yarışma hakkına sahip olamayan okuyucularımız da (ön elemede elenmek, ilk 512'ye girememek, üşenip başvuru formu göndermemek, hayatında *FIFA 99* oynamamış olmak vs.) izleyici olarak 5 Aralık'ta Rock House'a davetli. Müzik, futbol, PC Gamer tayfası ve kıyasıya bir çekişme... O güne ait diğer tüm planlarınızı iptal etmek için yeterince sebebiniz var...

Biraz da ödüllerden bahsedelim. Çeyrek finalden itibaren kişi sayısı azaldıkça ödüllerin çapı büyüyecek. Birinciye vereceğimiz ödülse hayranlık sınırını aşıp kıskançlık yaratacak türden. Sevgili donanım editörlerimiz oturup rüyalarındaki bilgisayar konfigürasyonunu çıkardı ve sonucuna kendileri bile hayran oldu: 6.000$ değerindeki göz kamaştırıcı ve gerçek bir "dream machine"!

Hazır yeri gelmişken tüm *PC Gamer* çalışanlarına kamuoyu huzurunda son bir kez daha hatırlatmak isteriz; *Gaming Fiesta: FIFA 99* Turnuvası'na *PC Gamer*'da çalışan hiç kimse katılamaz ve de o ödülü ancak rüyasında görür, tamam mı Cem?

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Ofise *Rainbow Six: Rouge Spear* geldi ve her şey durdu sanki... PC Gamer tayfası, ofisboyundan yazı işleri müdürüne, muhasebecisinden reklamcısına kadar bütün stratejisini *Rouge Spear* oynayacak zaman yaratmak üzerine kuruyor ve bunu o kadar iyi başarıyor ki tüm gününü monitör karşısında terörist avlayarak geçiriyor. Başka oyun oynanmıyor mu peki? Bir bakalım...



TUĞBEK - "Bu ayın başlarını söz verdiğim üzere *Homeworld* ile geçirdim; ama *Rogue Spear*'ı son iki haftadır rüyalarımda dahi oynuyorum. İşin tek kötü yanı rüyalarımda multiplayer oynayamamak ve genelde acı şekilde kaybetmek. Yoksa bu kabus mu ?

GÜVEN ""Yurtdışında olduğumdan biraz oyunlara ara vermiştim. Artık döndüm ve *Outcast*'e kaldığım yerden devam ediyorum (ne mutlu bana!). Bir de bu ara Tuğbek'in şiddetli tavsiyesi üzerine *Homeworld*'ü kurcalıyorum."





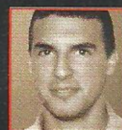
SERPİL "Bu ay gündemime girmeyi başaran bir oyun olmadı. Ben de bu durumda hiç tarzım olmadığı halde herkesle birlikte *Rogue Spear*'da kelle avına çıktım. İstediğim oyunlar çıksa da şu terör ortamından kurtulsam diye bekliyorum şimdi."

MURAT "Sanırım hepimiz aynı şeyi yazacağız: *Rogue Spear*, bu ay değişiklik yapıp elime geçen her oyuna takıldım. *Freespace2*'den *Grand Theft Auto 2*'ye kadar; ama hepsi *Rogue Spear*'da ki multiplayer sekanslarımızın yanında sönük kaldı.





CÜNEYT "Bu ay en severek oynadığım oyunların başında *Driver* geliyordu. Her ne kadar karmaşık kontrollerine alışmak zor olsa da, bir kez kaptırdığınız zaman kovalamacalar inanılmaz eğlenceli! Grafik kalitesi de *Midtown Madness*'tan daha güzel."



MUSTAFA "Multiplayer oyunları konusunda uzman olarak bu ay *Rogue Spear* ve *FIFA 2000*'deki mücadelelere hakemlik ediyorum. Elbette bizzat olayın içinde bulunmayı da ihmal etmiyorum. Ayrıca *Homeworld*'ün Skirmish moduna takılıyorum."





GÜLÇİN "Yaban ellere gittim gideli bir garibim arkadaşlar. Bütün oyunları birbirine katıp duruyorum; ama şu aralar *GP500* en sık takıldığım oyun. Sıkıcı trafikte boğulup eve döndükten sonra pistlerin tozunu attırmak gibisi yok."

ARZU "Bu canavarların yazılarıyla cebelleştikten sonra oyun oynamaya takatim mi kalıyor sanıyorsunuz?.. Ne oynuyor acaba diye merakla tepelerinden bakmak ve dergideki oyunları okumak dışında bu ay ne yazık ki oyunlardan uzak kaldım.





CEM "Söylememe gerek yok herhalde *FIFA 2000* oynuyorum. Bu ay nostalji olsun diye 94'ten bu yana çıkan bütün FIFA'ları oynadım. Tabii *FIFA 2000*'den başımı kaldırabildiğim zamanlar. Ayrıca fırsat buldukça *Rouge Spear*'a takılıyorum.

GÖKHAN "Bu ay elime geçirdiğim *Fifa2000* yeteri kadar zamanımı aldı; ama geri kalan zamanlarda da *Rogue Spear* oynamayı ihmal etmiyorum. Eeeee ne yapalım askere gidiyoruz, alışmamız lazım. Şimdiden G3 kullanmayı öğrendim, attığımı vuruyorum"



PC GAMER Farkı!...

PC GAMER'ı kim okuyor, okur profili nedir? Bunu objektif olarak belirlemenin yolu aboneler ile okurlarımızın gönderdikleri tüm anket formlarının değerlendirilmesinden geçer. Bizde bunu yaptık ama PC Gamer olarak değil Noter huzurunda. İşte hepimizin onur duyduğu, tüm PC Gamer yaratıcılarının ödülü olan sonuçlar.

T.C. İSTANBUL 13. NOTERLİĞİ
NOTER BEKİR KILYAR
Karakol Sok. 4/2 Beyazıt-İstanbul
Tel.: 517 93 49

Türkiye Cumhuriyeti
DÜZENLEME ŞEKLİNDE TESPİT TUTANAĞI
№ 24509

T.C. İSTANBUL 13. NOTERLİĞİ
NOTER BEKİR KILYAR
Karakol Sok. 4/2 Beyazıt-İstanbul
Tel.: 517 93 49

Türkiye Cumhuriyeti
DÜZENLEME ŞEKLİNDE TESBİT TUTANAĞI
№ 12036

30 NİSAN 1999

- Yaş ortalaması 30.19
- %70'i yüksek eğitimli
- %86'sı dergisini üç aydan fazla muhafaza ediyor
- %91'inin evinde PC bulunuyor
- %54'ünün kendi Internet hesabı var
- Aylık PC donanım harcaması ortalama 20 milyon TL
- %72'si ev sahibi
- %99'u her sene düzenli olarak tatile çıkıyor
- %38'i kendi yazlıklarında tatil yapıyor
- %64'ü otomobil sahibi
- %64'ü kredi kartı sahibi
- %65'i cep telefonu sahibi
- %87'sinin müzik seti var
- %41'i kablolu TV abonesi

Ve... PC GAMER TÜRKİYE 'yi 45.000 kişi okuyor
(15.000 satış x 2.94 okur katsayısı)

PC GAMER Kalitesiyle!...

Top 50

Bu ay da oylarınız, ayın liderini seçmek için bir araya geldi ve yine lider *Half-Life* oldu. Aylardır *Half-Life*'a adım adım yaklaşan *NFS IV* de yine ikincilik de kaldı. İlk beşteki tek değişiklik *Mid-Town Madness*'ın *Dungeon Keeper*'ı sollamasıydı. Kısacası üst sıralarımız alabildiğine durağan ve heyecandan uzaktı; ama daha alt sıralara indiğinizde kopan fırtınaları göreceksiniz. *Re-volt, System Shock 2, Legacy of Kain, Driver* gibi yeni favori oyunlar süratle yukarı tırmanıyorlar ve gelecek birkaç ay için üst sıraları parselleyeceklerinden hiç şüphemiz yok. Her neyse bunu gelecek ay göreceğiz. Eğer siz de bu sıralamada kendi payınız olsun istiyorsanız, dilediğiniz kadar oyu *pcgamer@pcgamer.com.tr* adresine yollayabilirsiniz.

Aksiyon Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Half Life (Sierra)	AK	97
2.	●	Kingpin (Interplay)	33	53
3.	–	Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)	31	69
4.	▲	System Shock2	28	95
5.	▼	Starwars Menace (LucasArts)	22	71
6.	–	Legacy of Kain (Eidos)	21	-
7.	–	Heavy Gear II	18	92
8.	–	Mechwarior 3	16	86

Adventure Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	▲	Outcast (Infogrames)	22	90
2.	▼	Grim Fandango (LucasArts)	21	91
3.	●	Curse of Monkey Island (LucasArts)	15	95
4.	▲	Twinsen's Odyssey (Activision)	6	80
5.	▼	Sanitarium (ASC Games)	5	89
6.	–	Myst: Masterpiece edition	1	-
7.	●	Larry VII (Sierra)	1	84
8.	●	Broken Sword (Virgin)	1	82

FRP Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Might and Magic VII (3DO)	29	63
2.	▲	Silver (Infogrames)	24	-
3.	▼	Baldur's Gate (Interplay)	18	94
4.	●	Fallout 2 (Interplay)	14	89
5.	●	Diablo (Blizzard)	14	90
6.	●	Return to Krondor (Sierra)	6	80
7.	▲	Rage of Mages 2 (Monolith)	5	-
8.	▼	Might and Magic VI (3DO)	4	90

Spor/Yarış Oyunları

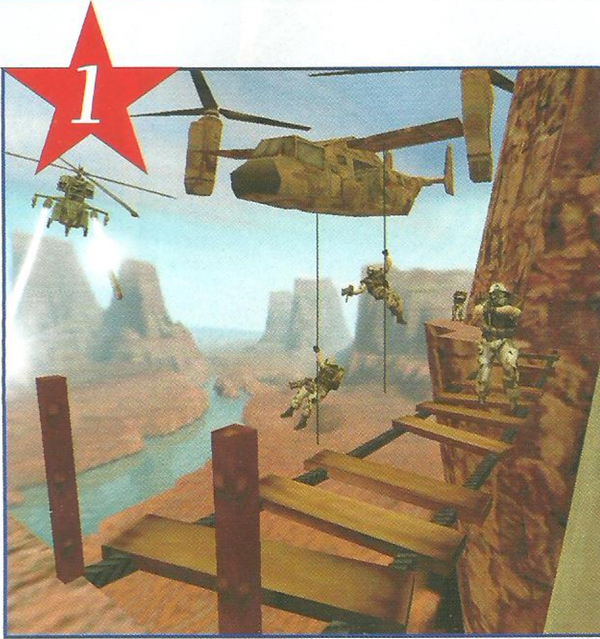
Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	NFS IV (Electronic Arts)	44	82
2.	●	Fifa 99 (EA)	41	-
3.	●	Midtown Madness (Microsoft)	36	90
4.	▲	Starwars Racer (LucasArts)	25	76
5.	–	Re-volt (Acclaim)	24	88
6.	–	Driver	21	
7.	▼	Championship Manager 3 (Eidos)	20	91
8.	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	18	91

Strateji Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	34	89
2.	▲	C&C: Red Alert (Westwood)	24	91
3.	▲	Simcity 3000 (Maxis)	22	95
4.	–	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	22	89
5.	▲	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	20	73
6.	▼	Worms Armageddon (Microprose)	19	90
7.	●	Total Annihilation (Cavedog)	19	85
8.	–	Homeworld	15	-

Simulasyon Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Descent III (Interplay)	26	93
2.	–	Fleet Command (Jane's)	24	89
3.	●	Fly!	18	80
4.	●	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	13	72
5.	▼	Falcon 4.0 (Microprose)	10	95
6.	●	Apache Havoc	7	79
7.	▼	Rogue Squadron	6	88
8.	▼	Europian Air War	4	-







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	●	Half Life (Sierra)	AK	48	97
2	●	NFS IV (Electronic Arts)	SY	44	82
3	●	Fifa 99 (EA)	SY	41	-
4	▲	Midtown Madness (Microsoft)	SY	36	90
5	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	34	89
6	▲	Kingpin (Interplay)	AK	33	53
7	▲	Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)	AK	31	69
8	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	29	63
9	▲	System Shock2 (EA)	AK	28	95
10	▲	Descent III (Interplay)	SM	26	93
11	▲	Starwars Racer (LucasArts)	SY	25	76
12	▲	C&C: Red Alert (Westwood)	ST	24	91
13	▲	Silver (Infogrames)	FRP	24	-
14	▲	Re-volt (Acclaim)	SY	24	88
15	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	24	89
16	▼	Outcast (Infogrames)	AD	22	90
17	▲	Simcity 3000 (Maxis)	ST	22	95
18	▲	Starwars Menace (LucasArts)	AK	22	71
19	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	22	89
20	▼	Grim Fandango (LucasArts)	AD	21	91
21	–	Legacy of Kain (Eidos)	AK	21	-
22	–	Driver (GT Interactive)	SY	21	-
23	▲	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	ST	20	73
24	▼	Championship Manager 3 (Eidos)	SY	20	91
25	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	19	90

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	▲	Total Annihilation (Cavedog)	ST	19	85
27	▲	Fly! (GOD)	SM	18	80
28	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	18	91
29	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	18	94
30	▲	Heavy Gear II (Activision)	AK	18	92
31	–	NHL 2000 (EA Sports)	SY	18	-
32	▲	Mechwarior 3 (Hasbro)		16	86
33	–	Jagged Alliance II (Talonsoft)	ST	15	74
34	–	Expendable (Rage)	AK	15	-
35	–	Homeworld (Sierra)	ST	15	-
36	▼	Curse of Monkey Island (LucasArts)	AD	15	95
37	▼	Sports Car GT (EA)	SY	15	83
38	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	14	89
39	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	14	90
40	▼	HoMM III (3DO)	ST	13	89
41	▼	Starcraft (Blizzard)	ST	13	92
42	▲	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	SM	13	72
43	–	Rainbow 6: Rouge Spear (Red Storm)	AK	13	90
44	–	Shadow Company (Ubi Soft)	ST	13	71
45	▼	Unreal (GT Interactive)	AK	13	92
46	▼	NBA Live 99 (EA)	SY	13	92
47	▼	Mortry (GT Interactive)	AK	12	-
48	▼	Grand Theft Auto London (ASC Games)	AK	12	84
49	▼	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	12	79
50	–	Official Formula 1 Racing (Eidos)	SY	12	69

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

WARCR

BLIZZARD REAL-TIME STRA

BİR SENEDEN UZUN BİR SÜREDİR gizlilik içinde çalışan Blizzard Entertainment, *WarCraft III*'ü bize sunmaya neredeyse hazır. Bunlar sadece taslak planlar ve tasarım konuşmaları değil. Daha şimdiden oynanabiliyor ve çıkmasına bir yıldan az zaman var. *PC Gamer*, oyunun bu çok özel görüntülerini size ulaştıran ilk dergi olmaktan gurur duyuyor. Basın açıklaması ya da telefon konuşması değil... *PC Gamer* Amerika editörlerinden Dan Morris, Blizzard'ın gözbebeği "Team One" ekibiyle görüştü ve *WarCraft III*'ü oynadı. Yalnızca merakla beklenen bir devam oyunu değil, PC oyunları tarihinde büyük bir yenilik...

Oyunda asıl önem kahramanlara verilecek, mesela buradaki orc kahramanının maceraları anlatılacak. Tecrübe kazanacak, level atlayacak ve yeni büyüler öğrenecekler.

BLIZZARD'IN BİR SONRAKİ ADIMI

Blizzard Entertainment'ın "Team One" ekibi bir seneden uzun bir süredir kod adı Legends olan bir proje üstünde çalışıyor (en azından ofiste kendi aralarında ve basına oyun hakkında bilgi verirken kullandıkları isim bu). *PC Gamer* olarak *Legends* denen şeyin aslında *WarCraft III*'ten başka birşey olmadığını öğrendiğimizde çok sevindik, üstüne bir de Londra'da ECTS'teki duyurusu gelince heyecandan yerimizde duramaz olduk.

Nasıl heyecanlanmayalım? *WarCraft II: Tides of Darkness*, real-time strateji türünde yepyeni ufuklar açan ve şu anda bile PC oyunları tarihinin en iyilerinden biri olarak kabul edilen bir başyapıttı. Orc'lar ve insanlar arasında Azeroth topraklarını ele geçirmek için sürüp giden mücadelede akıllıca kurulmuş görevler, derin taktik imkanları ve her iki taraftan da anlatılan sürükleyici bir hikaye vardı. Oyun büyük bir hayran kitlesi edinmiş, Blizzard'ın en önde giden ve karizmatik geliştirici şirketlerden biri haline gelmesini sağlamıştı. Baş tasarımcı Mike O'Brien, "*StarCraft*'i bitirdiğimiz andan itibaren *WarCraft III* üzerinde ciddi ciddi düşünmeye başlamıştık" diye konuşuyor. "*StarCraft* çıktığı günden beri aralıklarla



AFT III

TEJİYİ BAŞTAN YARATIYOR



Oyundaki ortamlar tamamen üç boyutlu olarak hazırlanmış. Yükseklik değişimleri, ağaçlar ve kayalar gibi tamamen render edilmiş nesneler, savaşçılar binlerce çokgenden yararlanılarak çizilecek.

da olsa sürekli bu proje üzerinde çalıştık."

WarCraft III'ün devrim yaratacak yeni tasarımı *Tides of Darkness*'tan o kadar farklı bir şey olacak ki, Blizzard bir ara bu yeni oyunu serinin geri kalanından ayrı tutmayı bile düşünmüş. "Farklı bir yöne gittiğimizin farkındaydık ve sıkı hayranlarımızı hayal kırıklığına uğratmaktan endişeleniyorduk" diyor O'Brien. "Bunun için oyuna başka bir isim vermeyi düşündük ama sonuçta bunun *WarCraft III* olduğuna karar verdik, attığımız bu adım konusunda hayranlarımızın anlayışlı olacaklarını ummaktan başka çaremiz yok."

DAHA SIKI BİR ÇEKİŞME

Buralara gelene kadar oldukça fazla yol katettik. Amerika baskısını takip edenler hatırlayacaklar, yaptığımız en son WarCraft kapağı *WarCraft Adventures* (piyasaya hiçbir zaman çıkamayan bir macera oyunu) için hazırlanmıştı. Geliştiriciler projenin gidişini hiç beğenmemiş ve sonunda tamamen bir kenara atmışlardı; ancak görünen o ki, daha o zamandan *WarCraft* evrenini yeni bir yöne çekeceği belli olan hikaye unsurlarına sıkı sıkıya sarılmışlar. *WarCraft III* yapımcısı Rob Pardo, "Bizim için en önemli şey konunun akışı olmuştur" diyor. "*WarCraft Adventures*'ın ana hikayesini olduğu gibi tutmak ve hikayenin *WarCraft III*'teki karşıtlığı körüklemesini istedik."

WarCraft Adventures'ın en önemli özelliklerinden biri de Thrall adlı bir orc'un hikayesiydi. *Tides of Darkness*'ın sonunda müttefik kuvvetler orc ordularını püskürtmeyi başardıktan sonra ister istemez orc'lar da insan ırkından efendilerin yönetimine girmişlerdi. *WarCraft Adventures*'ın da ordunun yenilmesinden sonra köle olarak doğan bir orc'un hikayesini anlatması planlanmıştı. Amaç insanlarla orc'lar araşındaki çekişmeyi tam tersine çevirmek, oyunculara özgürlük ve gurur peşinde koşan orc'ların hikayesini anlatmaktı. Thrall efendilerine isyan eder ve orc klanlarını birleştirir, böylece de bağımsız bir orc toplumunu yeniden kurmaya çalışır.

WarCraft III'ün hikayesinde Thrall, belli bir oyuncu olarak karşımıza çıkacak ve orc'ları birleştirmedeki başarısı sayesinde orc ırkı soyluluk kazanacak. Pardo şöyle konuşuyor: "Aradaki çekişmeyi artırmak ve *WarCraft*'in kapsamını genişletmek için insanlar ve orc'lar arasındaki durumu oturup tekrar düşünme-

Devamı 52. sayfada

BİR GÖREVİN AYRINTILARI

Bir oyuna nasıl tepki vereceğinizi, o oyunu oynayana dek tam bilemezsiniz. WarCraft III'ten alınan bir görevi oturup tamamen oynadığımızı söylemekten çok mutluyuz. Oyunun oynanışı da görünüşü kadar düzgün.



Kurulu haldeki bir orc şehrinde oyuna başlıyorsunuz. Birimler toplayarak takımınızı oluşturun ve yola çıkın. Şehirde harcadığınız zaman birkaç dakikayı geçmiyor.



Bu tepenin aşağısına doğru indiğinizde insanların kurduğu bir kampla karşılaşıyorsunuz. Siz saldırıya geçerken savaş müziği başlamış oluyor bile...



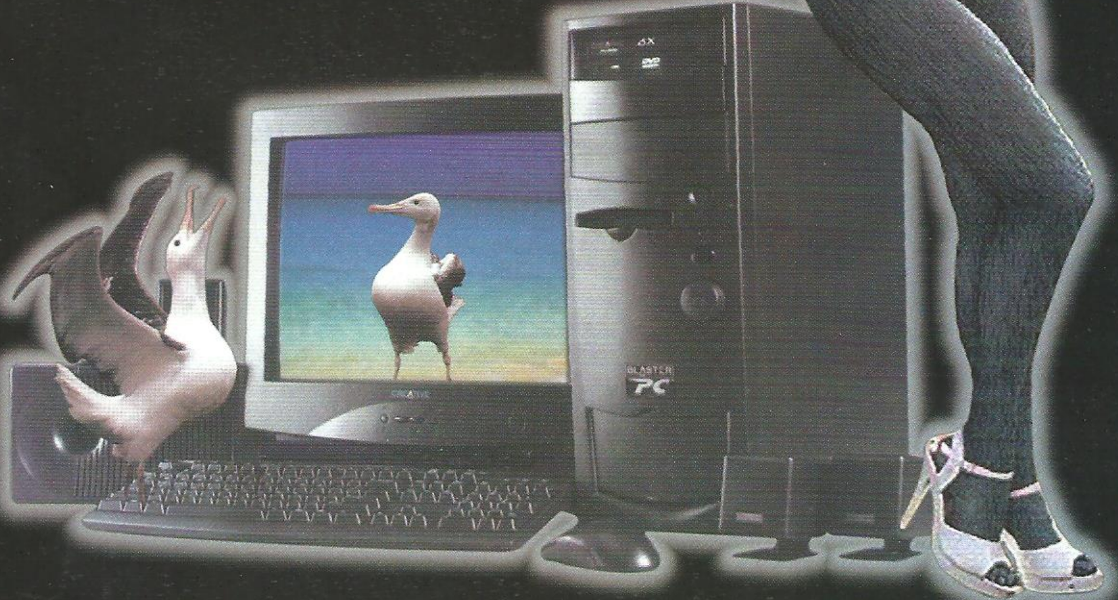
İşte bütün ihtişamıyla savaş... Sol alt köşedeki iki kahramana dikkat edin. Onlar arasında seçim yapabiliyor ve her birinin emrindeki takımlara ayrı emirler verebiliyorsunuz.

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!

Doğa Kadar Gerçek Rüya Gibi Fantastik





İnternet Audio, PC oyunlarında kendi müziğinizi yaratırken ve diğer eğlenceleruinizde size harika bir ses deneyimi yaşatır. SB Live Platinum size dijital ve kaliteli bir ses kombinasyonu sağlar. Kartla birlikte tam bir yazılım paketi alırsınız. Harici cihazlarınızı PC'nizin arkası yerine ön tarafına bağlayabilirsiniz. Özel Live! Drive II evdeki stereo alıcılarınız gitar, midi enstrümanlar, dijital cihazlarınız için ve bunun gibi daha bir çoğu için ön panel bağlantısı sağlar.



3D Blaster GeForce ilk kullanıcıya yönelik PC tabanlı tüm 3D pipeline'ı CPU'dan kart üzerine kaydıran ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayan grafik hızlandırıcıdır. Hardware Transform & Lightnin, Cubic Environment, Mapping ve Quad Pixel mimarisi, 32 MB memory ve AGP 4X desteği gibi etkileyici özelliklere sahiptir. 3D Blaster GeForce günümüzün üç boyutlu filmlerine benzeyen, çok etkileyici, gerçekçi 3D görüntüler sunar. Oyun üreticileri şu anda daha detaylı, daha gerçekçi ve frame rate'i bozulmadan, daha önceki grafik hızlandırıcıların ulaşamadığı performans ve yoğunlukta oyunlar üretmektedirler. 3D Blaster GeForce 15.000.000 üçgene kadar 480.000.000 pixel ve 3,8 gigatexels/saniye özellikleriyle günümüzün diğer grafik hızlandırıcılarından çok daha iyi bir performansa sahiptir.



Desktop Theatre 2500 Digital oyunlarınız ve filmleriniz için mükemmel bir 5.1 Dolby Digital hoparlör sistemidir. Cambridge Sound Works ürünü olan Desktop Theatre 5.1 dtt 2500 Digital Microsoft® DirectSound® 3D ve türevleri için 4 kanallı destek sağlar. Günümüzün CD tabanlı aksiyon oyunları için Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital günümüzün en iyi CD tabanlı macera oyunlarında Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital pozisyonel 4 kanallı ses sağlamanın yanı sıra otomatik olarak Dolby Surround kısımlarını çözer. DVD tabanlı oyunlar içinde uygundur. Paket ayrıca sevdiğiniz stereo materyalleri 3D kalitede dinleyebileceğiniz Multi Speaker Surround içermektedir. Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital bir kuvvetli subwoofer, iki eşdeğer ön hoparlör, iki eşdeğer arka hoparlör, bir merkez hoparlör ve bir dekoder güçlendiriciden oluşmaktadır.



SB Live! Player 1024 oyun, MP3, internet ve DVD audio için mükemmel çözümdür. SB Live! Player 1024 oyun, internet ve eğlence tutkunları için uygun fiyatlı bir çevresel ses kartıdır. SB Live! Platinum ile aynı kaliteyi ve ses performansını sağlar. Ürün güçlü EMU10K1 işlemcisini çevresel ses teknolojisi ve çevresel efektli multi speaker surround ses sistemini içinde barındırır.



ADANA As-Teknik (0322) 454 46 83, Emre (0322) 457 01 94, ANKARA Adres (0312) 466 44 64, Epdata (0312) 417 89 51, Sena (0312) 468 59 10, GAZİANTEP As-Teknik (0342) 232 33 62, İSTANBUL ANADOLU YAKASI Asya Bilgisayar (0216) 330 88 25, Gold Mağazaları; Merkez (0216) 418 11 44 - Kadıköy (0216) 346 21 45 - Kozyatağı (0216) 385 34 00 - Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 - Maltepe (0216) 458 07 60, Granit (0216) 449 00 19, Karizma (0216) 418 27 66, İSTANBUL AVRUPA YAKASI Enes Bilgisayar; Mecidiyeköy (0212) 212 01 74 - Avcılar (0212) 694 40 09, Gold Mağazaları; Mecidiyeköy (0212) 213 78 55 - Bakırköy (0212) 542 91 60 - Şirinevler (0212) 652 31 79 - Fatih (0212) 631 27 17 İZMİR İnselberg (0232) 464 10 78, Egeform (0232) 441 70 65, KONYA Sena (0332) 353 24 26, MERSİN As-Teknik (0324) 233 12 84

Türkiye Distribütörü

MULTİMEDYA

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

Türkiye'de ilk kez

Ne almalı Nasıl almalı





COMPUTER SHOPPING 'te

Size sadece COMPUT

miz gerekti."

Böylece, *Tides of Darkness*'ta Azeroth'ta terör estiren grubun doğal olmayan yollardan o hale geldiği, şeytani güçlerin kötü etkisiyle böyle yapmaya zorlandıkları ortaya çıkıyor. Görünen o ki normal hallerindeyken orc'lar "asil savaşçılardan" oluşan bir ırk; pek medeni olmasalar bile insanların düşündüğü kadar büyük bir tehdit de oluşturmuyorlar.

İnsanlar ise *Tides of Darkness*'tan bu yana orc'lar kadar yüceltilmiyorlar. Orc ordusuna karşı kazandıkları zafer, insanları savaştan arta kalanları ele geçirmek için mücadele eden hırçın diktatörler haline getirmiş. İkiyüzlülükleri ve hainlikleri yüzünden, bir zamanlar aşağıladıkları orc'lardan bile daha değersiz bir hale gelmişler.

İşte *WarCraft III*'ün başında insanlarla orc'lar arasındaki durum böyle. Azeroth'taki bütün o problemleri yaratan şeytanların gelmesiyle birlikte de bu ilişkiler iyileşme sürecine giriyor.

Burning Legion... ve Gerisi...

Oyunun muhteşem açılış görüntülerinde de göreceğiniz gibi şeytanların ilk gelişleri bir meteor yağmurunu andırıyor. Tabii çarpma sonunda oluşan kraterlerden dumanlar arasında çıkan bu baş belaları hemen saldıracak şey arıyorlar. İnsan ya da orc olması onlar için önemli değil.

The Burning Legion, seneler önce püskürtülmüş bir şeytan ırkı ve o zamandan beri de Azeroth'u kendi ülkesi haline getirmek için uğraşıyor. En son savaşı çıkaran kötü orc ordusunun aslında Burning Legion tarafından etki altına alındığı, Azeroth'un insan, elf ve dwarf ırkları arasında terör estirmek amacıyla kandırıldığı ortaya çıkıyor. Her şey şeytanların geri dönüşü için planlanmış.

Pardo, Burning Legion'ı "dev gibi, boyutlar arasında sürekli yolculuk eden ve dünyaları yerle bir eden bir ordu" olarak tanımlıyor. Şüphesiz ki çok korkutucu bir düşman. İnsan ve benzeri ırklardan kat kat büyük olan Infernal birimleriyle bu şeytanlar, bilim kurgu filmlerinden fırlamış korkunç bir tehdit olarak karşımıza dikiliyorlar. Şeytanların istilası *WarCraft III*'ün hikayesinin girişini oluşturuyor, onları geri püskürtmek ise hikayenin ana konusu.

WarCraft III insan, orc ve Burning

> ***"Farklı bir yöne gittiğimizin farkındaydık ve sıkı hayranlarımızı hayal kırıklığına uğratmaktan endişeleniyorduk. Bunun için oyuna başka bir isim vermeyi düşündük; ama sonuçta bunun WarCraft III olduğuna karar verdik, attığımız bu adım konusunda hayranlarımızın anlayışlı olacaklarını ummaktan başka çaremiz yok."***
>
> MIKE O'BRIEN, PROJE LİDERİ



İşte Burning Legion'ın muhteşem Infernal şeytanı. En büyük orc'a bile tepeden bakan bu yaratık, yeri göğü inleten homurtusunun ardından etrafı kırıp geçiriyor.

Legion tarafından oynanabiliyor. Ancak herşey bununla bitmiyor, oynamak için seçebileceğiniz tam 6 tane değişik ırk var. Blizzard diğer üç ırkın ne olduğu konusunda hala bir açıklama yapmıyor, ancak bunlardan ikisinin elf ve dwarf olacağını tahmin ediyoruz. Söylememize gerek bile yok, multiplayer oyunlarda bu ırklardan altısı birden karşı karşıya gelebilecek.

Ve Karşınızda... RPS!

Bu güzel arkaplan eşliğinde, artık sizlere Blizzard'ın yeni icadını sunabiliriz: Roleplaying strateji oyunu ya da RPS. Artık anlamışsınızdır, *WarCraft III* alıştığımız anlamda bir real-time strateji oyunu değil. RPS türünde hikayeye ve karakter gelişimine çok daha fazla önem veriliyor, oyuncu sadece birkaç ana kahramanı kontrol ediyor ve oyun, asıl olarak bu karakterler etrafında dönüyor. Oyunu belli bir kahramana odaklanarak ve savaş sırasında birliklerinizi o kahramanın görüş açısından yöneterek oynuyorsunuz.

Bu tür değişiminin getirdiği en büyük yeniliklerden biri de *WarCraft III*'ün tamamen 3D bir oyun olması; bütün yapılar, karakterler ve yer şekilleri üç boyutlu olarak kaplanmış durumda. *Battlezone* ve *Myth* gibi 3D RTS oyunlarında olduğu gibi, çevreniz tamamen araştırılabiliyor ve kullanılabiliyor. Oyunun görüntülerinden de anlayacağınız üzere, savaşları artık çok daha yakından izliyorsunuz. Döndürülüp kontrol edilebilen kamera, yerin yaklaşık 6 metre yukarısına ve ana kahramana yeteri kadar yakın bir yere yerleştirilmiş, böylece görüş alanınız yaklaşık olarak o karakterin görüş menziliyle aynı oluyor. Bu yeni perspektifte, ufuk çizgisinin değişmesini sağlayan yükseklik farklılıkları oluyor ve sonuçta her şey ötesini göremediğiniz bir çizginin gerisinde uzanıyor. Önünüze neyin çıkacağını görmek için görüntüyü yükseltmek ya da alçaltmak da pek işe yaramıyor; kahramanınızın görebildikleriyle sınırlısınız.

Savaşların boyutları da biraz dizginlenmiş. Aynı harita üzerinde düzinelerce birimin aynı anda çarpışması yerine, *WarCraft III*'teki savaşlarda 20'nin üzerinde savaşçı pek bulunmayacak. Hareketler yine real-time olsa da, kontrol bu sefer tamamen kahramanınızın omuzlarına yüklenecek. Yani şiddetli bir fırtınanın ortasında olmak gibi bir duygu: Duruma sürekli hakim olmak için herşeyi takip etmeli ve uygun emirleri vermelisiniz (tabii bir de iyi zamanlanmış büyülerle adamlarınıza yardım edeceksiniz).

WarCraft III için bu yepyeni tasarımı yapmak için, O'Brien ve arkadaşları oturup real-time strateji türünün şu andaki zayıflıklarını yeniden değerlendirmişler. "Bu tür oyunlara genellikle büyük ve bomboş bir dünyada başlanır" diyor O'Brien. "Çevre önemli değildir ve çevrede olup bitenler konusunda çok sabit bir fikir vardır." O'Brien, RTS türünü eski savaş oyunları türünün garip bir şekilde ilerleyip gelişmiş bir kolu olarak görüyor. "Düşündüğünüz zaman, RTS oyunlarının aslında savaş oyunlarından türediğini ve bunu pek de doğru bir yoldan yapmadığını anlıyorsunuz" diyor. "Çünkü gerçekte, RTS oyunlarında izlenen birimleri yığma ve sonra savaşın ortasına atma taktiği, savaşın aslına oldukça aykırıdır."

"Ordular Değil, Gruplar

O'Brien ve ekibi, roleplaying oyunlarının gelenekleri çerçevesinde daha sürükleyici bir strateji deneyimi yaratmak istemişler. "Bir RPG'de bir şehri sadece kontrol etmezsiniz, onunla sürekli etkileşim içinde olursunuz" diyor. "Grubunuzdan birini kaybettiğinizde bu sizin için büyük bir sarsıntı olur. En önemlisi de, içinde bulunduğunuz dünya yaşayan, aktif bir yerdir. Sadece bir haritadan ibaret değildir."

WarCraft III'ün yeni görünümünde etkili olan başka bir fikir de kalıcı karak-



Görevler içinde olayların akışı çok düzgün. Burada zafer kazanan orc takımımız, esir tutulan bir orc şamanını kurtarmak için tapınağın merdivenlerinden çıkıyor.

Burning Legion Geliyooor!

Blizzard'ın oyuna giriş filminde, şeytani ordunun gelişi dramatik bir şekilde anlatılıyor. Gökyüzünü dikkatle izleyin...





Bir insan ve bir orc, savaş alanında birbirlerini süzüyor ve güçlerini tartıyorlar. Gerçek düşmanın çok yakında olduğundan haberleri bile yok.





Gökyüzünden Azeroth'a doğru meteor benzeri bir şey düşüyor. Meteor olmadığına bahse girer misiniz?





Düşmanlıklarını bir kenara bırakıp bu garipliği araştırmaya gidiyorlar. İşte o anda Azeroth, şeytani Infernal ile ilk kez karşılaşıyor. Bundan sonrası zaten malum...

terler; başka bir deyişle sizin kahramanlarınız. Bu yeni mantıkta, "ordular değil, gruplar" halindeki savaşçılar bir lider tarafından yönetiliyor ve yaşayan gerçek bireyler olarak dövüşüyorlar. Kahramanlar tecrübe kazanacak, level atlayacak ve her basamakta biraz daha özelleştirilebilir olacaklar. Kahramanınızın yetenekleri arttıkça grubun elemanları da güçlenecek, giderek daha zor savaşları kazanmaya başlayacaklar.

Daha az, daha değerli birimler ve daha küçük ölçekli çatışmalar sayesinde O'Brien, oyuncuların RTS oyunlarını "düşmana kimin daha fazla birim göndereceği" konusunda bir yarış gibi görmeleri sorununa çözüm getirebilmeyi umut ediyor. Bu felsefeye uygun olarak WarCraft III'te de şehir yönetimi ve kaynak toplama gibi işlere daha az önem verilmiş. Bütün görevlere zaten kurulu olan şehirlerde başlayacaksınız ve birimlerinizi toparladıktan sonra (onlar da zaten mevcutlar) harekete geçeceksiniz. Pardo "Şehirlerde fazla oyalanmanızı istemiyoruz. Savaş alanına çıkıp çarpışmanızı istiyoruz" diye konuşuyor.

Önceden belirli konuşmalar ve olaylar gibi diğer RPG unsurları da hikayenin akışına katkıda bulunacaklar. Mesela bir şehirden ana cadde yoluyla çıkacakken, karşı yönden gelen dost bir karaktere rastlayabilirsiniz. Bu karakter size az ileride bir düşman kampının bulunduğunu haber verecek. Elbette siz de tepeyi aştıktan sonra düşman kampından gelen gürültüleri duyacaksınız, yeteri kadar yakına gelince de savaş müziği eşliğinde çarpışma başlayacak. "Görevler ve hikayenin önemli noktaları oyuncu dışındaki karakterler (NPC) tarafından belirlenecek" diyor Pardo. "Çevrenizi araştırmanız gerekecek; oyunun üç boyutlu dünyasının sadece bir haritadan ibaret olmadığını anlamanın tek yolu bu."

Peki, tek kişilik senaryoda yalnızca bir karakteri kurup geliştireceğinizi düşünürsek, görevlerde başarısızlığa nasıl karar verilecek? "RPG'lerde adamınız genellikle ölmez" diyor Pardo. "Adamlarınız ölmüş ve eşyalarınızı kaybetmiş bir halde şehre geri dönersiniz." Başlangıç şehrinizin yok edilmesi senaryonun geri dönülmez sonu olacak.



Orc'ların geçtiğimiz savaştan beri biraz durulmaları, çıkarları olduğu takdirde boğazınıza sarılmayacakları anlamına gelmiyor. Mesela bu herif canınızı oldukça yakabilir.



Ejderhalar artık sadece iki boyutlu görüntüler değil. Oyundaki bütün birimler, Quake III'ten daha fazla çokgen kullanan bir motor yardımıyla hazırlanmış. Birimlerin hepsi gözlerinize bayram ettirecek.

İLK GÖREVİNİZ

Tipik bir *WarCraft III* görevinin demosunu izlemek üzere oyun ekibiyle bilgisayarın başına oturduğumuzda; bir taraftan gördüğüm şeyin kesinlikle *WarCraft* olduğunu, bir taraftan da bambaşka bir şeyle karşı karşıya bulunduğumu düşündüm.

Görüntüler her ne kadar tamamen 3D olarak hazırlanmış ve dinamik olarak aydınlatılmış olsa da, bu temelde bildiğimiz *WarCraft*. Orc'ların tarafından oynanan bu görev, kurulu bir şehirde başlıyor. Çevreniz, organize olmayı bekleyen orc'larla dolup taşıyor; siz de onları daha fazla bekletmiyor ve atlı bir kahraman olarak takımınızı toparlayıp yola çıkıyorsunuz. Takımınızda kurtların üzerinde dolaşan keşif birimleri ve yarı insan yarı boğa olan bir yaratık da bulunuyor.

Şehirde takımınızı toplamak için toplam üç dakika gibi bir zaman geçirdikten sonra şehrin dışına çıkan ana yola yöneliyorsunuz. Artık ormanın derinliklerindesiniz ve oyunun buraları çok güzel modellenmiş. Burada özellikle ufuk çizgisinin ve kahramanımızın sınırlı görüş açıları ön plana çıkıyor. Takımınız ilerledikçe (tabii keşif birimleri sizden oldukça önde gidiyorlar) bunun kesinlikle bir RPG olduğunu hissediyorsunuz; sonuçta haritası olmayan bir ormanın derinliklerine doğru ilerlemektesiniz.

Önceden de belirttiğimiz gibi asıl curcuna, keşif birimlerinden birinin nefes nefese takımın yanına geri dönüp tepenin arkasındaki insan karargahında duyduğu sesli bir mesajı iletmesiyle başlıyor. Siz de başınıza geleceklere hazırlıklı bir halde o tarafa yöneliyorsunuz. Tepeye yaklaştığınızda, vadinin dibinde konuşmakta olan insanların seslerini uzaktan geliyor. Homurtulu bir insan sesi, en son savaşta bir orc'u nasıl hakladığını anlatıyor, diğerleri de pis pis gülüyorlar. Tabii bu da sizin pek hoşunuza gitmiyor...

Orc takımınızla tepenin zirvesine ulaşınca insanların kampını görüyorsunuz (kamp ateşleri vs.) ve müzik değişerek size harekete geçmeniz gerektiğini belirtiyor. Siz kampa daldığınız sırada da insanlar (genelde şövalyeler, birkaç tane de atlı süvari) saldırıyı karşılamaya hazırlanıyorlar.

> ***"Amacımız Zelda kalitesinde tek kişilik bir roleplaying deneyimi ile tam donanımlı bir multiplayer RTS oyununu birleştirmekti."***
> MIKE O'BRIEN, PROJE LİDERİ

Savaş, ana karakterinizin etrafında sürüp gidiyor. Kahramanımız genellikle takımının en arkasında duruyor, böylece savaşın büyük kısmı gözünüzün önünde oluyor. Adamlarınız şövalyelerle çarpışırken siz de basit mouse arayüzüyle çeşitli komutlar veriyorsunuz; savaşçılarınızın üzerine tıklayıp onlara yeni hedefler gösterdikçe, insana çok rahatlatıcı gelen tanıdık orc replikleriyle yanıt veriyorlar (mesela "zug zug" gibi). Basit bir hasar çubuğu sayesinde de belli bir birimin o anki durumunu görebiliyorsunuz. Mesela Minotaur adlı birimlerinizden biri ölüme yaklaştığında size Resurrect büyüsüyle onu canlandırıp yeniden savaşa yolluyorsunuz.

Savaş bitip kazanan taraf siz olduğunuzda, yolunuza devam ederek yakınlardaki bir tapınağa ulaşıyorsunuz. Tapınakta ise orc ırkından, rehin tutulan bir şamana rastlıyorsunuz. Onu kurtardığınız zaman, oradan sonra nereye gitmeniz gerektiğini anlatan bir konuşma yapmaya başlıyor.

Orc şehrindeki açılıştan serbest bıraktığınız şamanın konuşmasının bitimine kadar oyuncunun görüntüsünün hiç kesilmediğine dikkat edin. Bütün bunlar, kahramanımızın üstünden ve biraz arkasından kesintisiz olarak görülüyor. Önceden belirlenmiş olayların hepsi oyunun içinde sırayla gerçekleşiyor, ayrıca insanlara karşı tamamen serbest real-time savaş da bir taraftan devam ediyor. Bu ikisi birleşince ise oyun sizi daha önce hiçbir RTS'in beceremediği kadar esir alıyor; hikayenin anlatılışını sabit bir perspektiften izledik, hikayeyi ve ana karakterimizin adım adım ilerleşini gördük; bir yandan daRTS tarzının hızlı çarpışmalarısürüp gidiyordu.

Zaten Blizzard'ın RPS kavramının ardında yatan ana fikir de bu: hem roleplaying,Hem de real-time strateji türlerini en iyi şekilde ve kesintisiz bir hikaye akışı içinde sunmak. Her ne kadar aksiyon tabanlı olsalar da, savaşlar bile kesintisiz bir roleplaying havası içinde geçiyor. O'Brien, "Amacımız Zelda kalitesinde tek kişilik bir roleplaying deneyimi ile tam donanımlı bir multiplayer RTS oyununu birleştirmekti" diye konuşuyor.

BÜYÜK CESARET İSTEYEN KÖKLÜ BİR DEĞİŞİM

Başından beri O'Brien'ın en büyük korkusu, eski ve popüler *WarCraft*'lerden son derece farklı bir proje üzerinde çalış-



Blizzard, diğer ırkların neler olacağı konusunda hala bir ipucu vermiyor. Ancak dwarf ve elf ırkları en güçlü adaylar...



Bir birimin iskelet çerçevesinden başlayıp tamamen 3D bir modele dönüşmesinin resmi. Burada orc ırkından yarı insan yarı boğa olan Minotaur görülüyor.

OYUNUN MOTORU

Bu görkemli oyun dünyası, Blizzard'ın kendi grafik motoru ile güçlendirilecek; bu motor piyasadaki en iyilerden biri olma yolunda. Yer şekilleri ve oyundaki nesneler tek kelimeyle muhteşem. İnişli çıkışlı tepeler, derin vadiler, sık ormanlar ve savaşın sonucunu bile etkileyebilecek dağ sıralarıyla Azeroth'un topografisi, oyunda çok geçmeden önemini hissettirecek. Ağaçlar, kayalar ve taşlı yollar, hareketinizi etkileyerek büyük farklılıklar yaratacaklar. O'Brien'ın belirttiği gibi oyun "yüzde 100 dinamik aydınlatmalı" olacak ve meşaleler, çeşitli büyüler etrafı rengarenk ışıklara boğacak. Birimlerin ayrıntı düzeyi de kayda değer. "*Quake III*'ten daha fazla çokgen kullanıyoruz" diyor O'Brien. "Geliştirici arkadaşlarımız da tasarımlarını Pentium'lar üzerinde yapıyorlar, böylece sistem gereksinimleri konusunda daha dürüst olabileceğiz."

Blizzard'ın "birden fazla çözünürlükte ölçeklenebilirlik" teknolojisini kendine göre uyarlaması sayesinde, oyuncuya daha yakın olan nesneler son derece ayrıntılı çizilirken, uzak nesnelerde çokgen sayısı azaltılarak hızdan kazanılacak. Oyunun çok sağlam ve hızlı olmasını sağlayacak etkenlerden biri de ekranda aynı anda bulunan birim sayısındaki düşüş olacak. O'Brien, "Amacımız ekranda aynı anda en fazla 20 tane birim bulunmasını sağlamak" diyor.

Amaç, *WarCraft III*'ün yazılım modunda Pentium 200'lerde bile çalışabilmesi. Doğru okudunuz, yazılım modundaki bir Pentium 200'de... Ancak grafik motoru, dördüncü (!) nesil 3D hızlandırıcıları da (bu kartlar bir seneden önce piyasaya çıkmayacaklar) desteklemek üzere 3D kart üreticileriyle yakın bir işbirliği içinde yazılmış. Oyunun bitmiş halinde Glide ve Direct3D desteği olacak. "Bu oyunun da aynen *WarCraft II* gibi geniş kitlelere ulaşan bir oyun olmasını istiyoruz" diyor O'Brien. "Düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda da çalışan bir oyun yapamazsanız, hedeflediğiniz kitleye ulaşamazsınız."

Ancak grafik motorunun belki de en çekici özelliği son derece esnek olması ve bir sürü ayarlamaya imkan tanıması. *WarCraft III*'ün son kullanıcı tarafından oldukça rahat bir şekilde ayarlanması için "Java türü" bir scripting sisteminin geliştirildiği belirtiliyor (O'Brien "Java" lafını kullanmamaya dikkat ediyor; ama inanın, olayın temelinde Java yatıyor). Oyuncular bu aracı kullanarak kendi görevlerini kendileri tasarlayabilecek; birimleri, büyüleri ve kritik olayları yazabilecekler. Kendilerine özgü dosyalardan başka dosyaların da kullanılmasına imkan veren geliştiriciler, oyuncuların kendi nesnelerini oyuna katabilmelerini sağlayacaklar (ağaçlar ve kayalar gibi). Böylece diğer oyunlarda sunulan özelleştirme seçeneklerinden kat kat üstün bir sistem getirilmiş olacak.

Bunların yanında haritaları da yeniden düzenlemeniz mümkün olacak. *WarCraft III*'te üç boyutlu bir harita editörü bulunacak; O'Brien bu editörün herkesin kolayca kullanabileceği kadar kolay olacağını garanti ediyor. Görev ortamının topografisini şekillendirmek için gerekli herşey emrinizde olacak; yalnızca yükseltileri değil, özel yer şekillerini de en ince ayrıntısına kadar yaratabileceksiniz.

Bütün bu özelleştirme seçenekleri, tam donanımlı ve kullanıcıların tek tek hazırladıkları görevleri bir sıra dahilinde oynayabilecekleri bir senaryo editörü ile tamamlanacak. Blizzard, *WarCraft III*'ün çıkışından hemen sonra kullanıcılar tarafından yaratılan senaryoların Battle.net üzerinden tüm dünyaya yayılmasını ümit ediyor. Bu senaryolarda dışarıdan alınmış nesneler, kullanıcılar tarafından hazırlanmış 3D topografi ve önceden belirlenmiş olaylar bulunacak. "Bunları sabırsızlıkla bekliyorum" diyor O'Brien. "Dışarıdan insanların yapabildikleri şeyler bizi hep hayrete düşürmüştür."

maları sebebiyle, serinin hayranlarının bu değişime sıcak bakmamaları olmuş. Bu korku, Pardo ile birlikte röportajı tersine çevirip bana oyun hakkında fikirlerimi sorduklarında iyice belirgin bir hal aldı: Bu tasarım dehası insanlar, sanki dış dünyadan alacakları ilk eleştiriyi benim yapmamı istiyorlardı ve alacakları tepkinin nasıl olacağını düşünmek bile onları gerginleştiriyordu.

Çok şaşırtıcı ve ilginç bir andı: İzledikleri yoldan saparak doğru şeyi yapıp yapmadıklarını bana soruyorlardı. Ben de Mike O'Brien'a, PC Gamer'ın "Oyun İlahları"ndan birine, fikrimi açıkça söyledim: Real-time strateji türü, sınırlarını gidebileceği yere kadar zaten çoktan zorlamış, neredeyse sıkıcı bir hal almaya başlamıştı. Bu türü canlandırmak için yepyeni bir soluk getirmek gerekiyordu ve *WarCraft III*'ün yaptığı şey de tam olarak buydu işte! Bunları sadece karşımdakileri teselli etmek için de söylemedim; sizlere bu konuşmaları anlatmamın tek nedeni, endüstrideki bu en yetenekli beyinlerin, icatlarının yarattığı risklerle nasıl boğuştuklarına çok güzel bir örnek oluşturması.

2000'in son aylarına doğru *WarCraft III* ile tanışacak olan eski hayranlar, alınan bu risklerin meyveleriyle ödüllendirilecekler. Blizzard Entertainment uzun zamandır türleri yeniden tanımlayan oyunlarıyla öncü bir isim olmuştur ve şunu da gururla belirtmek isterim ki şirketin "beklentilere meydan okuma politikası", son derece oturmuş ve başarılı seriler söz konusu olduğunda bile devam ediyor. *WarCraft III*, duyurularında kullanılan klasik "mükemmel devam oyunu" sıfatından çok daha fazlasını hak edecek gibi görünüyor. Burada sadece bir sonraki *WarCraft* oyununu beklemiyorsunuz; aynı zamanda yepyeni bir oyun tarzıyla karşılaşmaya da hazır olmalısınız, aynen *Diablo*'nun RPG türünü yeniden tanımlaması gibi... Kesin olan bir şey var: Team One'ın gösterdiği yön ne olursa olsun, içten bir "zug zug"la oraya doğru yöneleceğiz. PCG



Anlaşmalar bozulup farklı kültürler karşı karşıya gelince, ırklar arasındaki ilişkiler de önem kazanacak. Artık eski cici insanlar yok, kimin ne olduğu belli değil.

SEKTÖRDE 12 YIL

KADIKÖY : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No: 56/9 Kadıköy/İST.
TEKNİK SERVİS : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No : 54/22 Kadıköy/İST.
MECİDİYEKÖY : Büyükdere Cd. Kervengeçmez Sk. No:4 Kat:3 Mecidiyeköy/İST.
E-mail : satis@yonsis.com.tr
Web : www.yonsis.com.tr

YÖNSİS

Bilgisayar Sistemleri San. ve Tic. Ltd. Şti.

KADIKÖY : 0 216 330 88 90 (Pbx)- 414 35 23-52-74 Fax : 0 216 330 67 91
MECİDİYEKÖY : 0 212 272 47 08-30-275 34 61-288 01 36 Fax : 0 212 272 46 59

TAKSİT TUTARINI DA TAKSİT MİKTARINI DA SİZ BELİRLEYİN...

www.yonsis.com.tr. ONLINE ALIŞVERİŞTE TEK ADRES!

PCLINE CELERON 433 A
PENTIUM II LX BOARD
32 MB SDRAM
6.4 GB HARD DISK
14" NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
4 MB AGP EKRAN KARTI,
1,44 FLOPPY, MINI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE,
MOUSE,
499 $

PCLINE PIII 450
PENTIUM II BX BOARD,
64 MB SDRAM 100MHz,
8.4 GB HARD DİSK,
14" NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
16 MB AGP EKRAN KARTI,
1.44 FLOPY ,ATX MINI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KITI (MİK+HOP)
MOUSE, 40XCD-ROM, 56K FAKS-MODEM
839$

PCLINE PIII 550
PENTIUM II BX BOARD,
64 MB SDRAM 100MHz,
10.2 GB HARD DİSK,
17"NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
32 MB AGP EKRAN KARTI,
1,44 FLOPPY, ATX MIDI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KİTİ (MİK+HOP),
MOUSE,50X CD-ROM,56K FAX-MODEM
1.299$

İŞTE AYIN ÜRÜNLERİ:

8X GOLDSTAR DVD/40XCD-ROM	99
HP Officejet Pro T65 yazıcı, scanner, fotokopi + Fax	520
LOGO ALINTERİ 2.6	135
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	67
STB VOODOO3 2000 16 MB SDRAM**PCI**	130
HP SCANJET 3200C	107
SURECOM 6 PORT INTERNET MINI HUB	159
CREATIVE 6X4X24 IDE INT. CD-WRITER	232
SONY 17"G200 FLAT "YENİ ÜRÜN"	429

IBM PC300 TORNADO
INTEL PIII - 450, 64 MB SDRAM,
8.4 GB HARD DISK, 4 MB VRAM,
15" IBM MONİTÖR, ATX KASA,
P8/2 KLAVYE, P5/2 MOUSE
WIN 98 İŞLETİM SİSTEMİ
3 YIL GARANTİ
949$

HP D8181T PIII 500
PENTIUM III-500, 64 MB SDRAM,
8.4 GB EIDE HDD, **8MB MATROX ,**
15" 0,28 HP MONİTÖR,
ATX KASA P8/2 KLAVYE, P8/2 MOUSE
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
16 BIT SES KARTI, "3 YIL GARANTİ"
1019$

COMPAQ 386178 PIII 450
INTEL PENTIUM III-450, 64MB SDRAM,
6.4 GB HDD, **MATROX 8 EKRAN KARTI,**
15" **COMPAQ MONİTÖR,**
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
"3 YIL GARANTİ"
920$

MAINBOARD

TOMATO PII BX98 VIA AT	62
TOMATO PII BXE ZX SLOT ATX	80
GIGABYTE PII GA-6BXC ATX (PIII ready)	98
GIGABYTE PII BX 2000 DUAL BIOS ATX (Yeni)	116
PLATİNUM BLACK PB2VBXe-X VIA BX ATX	82
ABIT BE6 SLOT ATX	135
ASUS P2-99 ZX ATX	105
ASUSTEK PII P3B-F ATX	140
ASUSTEK PII P2B-S ATX+AIC 7890	345
ASUSTEK PII DUAL P2B-DS ATX+AIC 7980	490
INTEL SUNRIVER BX ATX+16 MB TNT VGA+PCI 64 SES KARTI	177

CPU

INTEL CELERON 400 MHz/128K (400 A) Soket	74
INTEL CELERON 433 MHz/128K (433 A) Soket	87
INTEL CELERON 466 MHz/128K (466 A) Soket	111
INTEL CELERON 500 MHz/128K (500 A) Soket	165
INTEL PII 400 MHz CPU	169
INTEL PII 450 MHz CPU	196
INTEL PIII 500 MHz CPU	257
INTEL PIII 600 MHz CPU	555

MEMORY

16 MB EDO RAM 72 PIN	49
32 MB EDO RAM 72 PIN	79
32 MB 168 PIN SDRAM	55
64 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	100
128 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	200

HARD DISK

6.4 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	118
10.2 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	142
13 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	160
13.6 GB 7200 RPM QUANTUM DISK U.DMA IDE	179
6.4 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	118
10.1 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	142
13.6 GB 7200 WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	185
20.4 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	251
9.1 GB QUANTUM ATLAS III U.WIDE SCSI	359
9.1 GB SEAGATE BARACUDA ULTRA II SCSI	435

VGA CARD

UTOPIA AGP 4 MB SGRAM	29
UTOPIA AGP 8 MB AGP	37
UTOPIA AGP 16 MB AGP S3 SAVAGE 4	60
UTOPIA AGP 32 MB AGP TNT 2	115
ASUS AGP-V3400TNT RIVA 16 MB SDRAM TV I/O	140
ASUS AGP-V3800 MAGIC TNT2 32 MB TV I/O	135
ASUS AGP-V3800 ULTRA TNT2 RIVA 32 MB SDRAM TV I/O	244
CREATIVE AGP 32 MB S3 SAVAGE 4 PRO	75
CREATIVE AGP 32 MB ULTRA TNT 2 TV I/O	160
STB VOODOO3 2000 PCI 16 MB SDRAM	130
STB VOODOO3 2000 AGP 16 MB SDRAM	110
STB VOODOO3 3000 AGP 16 MB SDRAM	148
STB VOODOO3 3500 AGP 16 MB SDRAM	292

MONITOR NI/MPR II

15" 0.28 DGT. VESTEL 1501L	128
15" 0.28 DGT. LG 520 SI	141
15" 0.28 DGT. PHILIPS 105E	162
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN 5854	146
15" 0.28 DGT. SAMSUNG SM 510s	140
15" 0.28 DGT. ADI E44	169
17" 0.28 DGT. VESTEL M 1721	214
17" 0.28 DGT. LG 775N	252
17" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN HL-7770A	255
15" 0.28 DGT. SONY 110 EST	195
17" 0.25 DGT. SONY 200 EST	316
17" 0.25 DGT. SONY 200 GST	419
17" 0.25 DGT. SONY 200 PST	515
17" 0.25 DGT. SONY G 200 FLAT " YENİ ÜRÜN "	429
19" 0.26 DGT. SONY 420 GST	541
21" 0.26 DGT. SONY 520 GST	680
15" 0.28 DGT. ADI E44	169
17" 0.28 DGT. ADI E55	280
17" 0.28 DGT. ADI DUO II FULL MULTIMEDIA	322
17" 0.28 DGT. ADI 17X PIVOT	275
19" 0.28 DGT. ADI 6P	560

KASA & KLAVYE & MOUSE & FLOPPY

MINI TOWER KASA	20
ATX MIDI TOWER KASA	30
ATX MIDI TOWER KASA ASUSTEK T-5	70
3.5" 1.44. MB FLOPPY	15
PS/2 Q Türkçe KLAVYE	10
F Türkçe KLAVYE	11
MITSUMI MOUSE	8
PS/2 MOUSE	5
MICROSOFT MOUSE	12
MICROSOFT INTELLI MOUSE	21

MULTIMEDIA

UTOPIA Ses Kartı (KIT)	17
CREATIVE VİBRA 128 PCI Ses Kartı	26
CREATIVE LIVE! VALUE Ses Kartı	59
CREATIVE PCWORKS 4 POINT SURROND Hop.	97
GENIUS 2x80 WATT BAS+TİZ HOP.	9
GENIUS 320 WATT HOPARLOR	22
40X ACER	50
40X SONY	50
50X ACER	58
50X ASUS	59
52X CREATIVE	60
8X GOLDSTAR DVD / 40 X CD-ROM	99
WIZARD FM/AM RADYO KARTI	16

FAX-MODEM

AZTECH 56600 INT. PCI	33
CREATIVE 56600V.90 INT.	34
ACER 56600 INT. PCI	35
ACER 56600 EXT.	60
DATRON 56600 INT. PCI	38
DATRON 56600 EXT.	63
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	67
U.S. ROBOTICS 56600 EXT.	93
U.S. ROBOTICS 56600 MESSAGE EXT.	130
KINGMAX PCMCIA 56.6 K FAX-MODEM	87

CD WRITER / YEDEKLEME ÜNİTELERİ

ACER CRW4432A 4X4X32 EIDE INT	225
RICOH 6X4X24 EIDE INT	285
HP 7510E 2X2X24 EIDE KIT INT.	288
HP 7570İ 2X2X24 EIDE KIT INT.	182
HP 8210İ 4X4X24 EIDE INT.	247
YAMAHA 4416E 4X4X16 IDE	229
YAMAHA 4416S 6X4X16 SCSI INT. KART DAHİL	335
YAMAHA 4416SE 6X4X16 SCSI EXT KART DAHİL	370
IOMEGA ZIP 100 MB Paralel Port	120
IOMEGA DITTO 3/5/7/10 GB INT.	199
IOMEGA DITTO 3/5/7/10 GB EXT.	241

PRINTER

HP DESKJET 610C 5 sf/dk. sb. 2.6 sf/dk. renk. 600dpi A4	98
HP DESKJET 815C 7 sf/dk. sb. 5 sf/dk. renk. 600dpi A4	188
HP DESKJET 880C 8 sf/dk.sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	235
HP DESKJET 895Cxi 10 sf/dk. sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	288
HP LASERJET 1100 8 sf, 600dpi, 2MB	518
HP Office Jet pro R45 yazıcı, scanner, fotokopi	520
HP Office Jet pro T65 yazıcı, scanner, fotokopi + Fax	520
HP LASERJET 4050 16sf/dk, 1200dpi, 4 MB bellek	1.208
HP LASERJET 5000 A4 16 sf/dk, A3 8 sf/dk.1200dpi,4MB B.	1.590
XEROX DocuPrint XJ6C	89
XEROX WC450C fax, fotokopi, scanner, printer	443
OKI 3320 9 pin, 387 cps, 80 kolon	375
OKI 3321 9 pin, 387 cps, 136 kolon	425
OKI 520E 9 pin, 433 cps, 80 kolon	445
OKI 521E 9 pin, 433 cps, 136 kolon	500
STAR LC 90 9 pin, 192 cps, 80 kolon	140
STAR LC 15 9 pin, 180 cps, 136 kolon	245
PANASONIC KXP 1150 9 pin, 240 cps, 80 kolon	131
PANASONIC KXP 3696 9 pin, 330 cps, 136kolon	379
PANASONIC KXP 1694 9 pin, 300 cps, 136 kolon	329
CANON BJC-1000	80
CANON BJC-2000	88
CANON BJC-4400 6 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	106
CANON BJC-50 5.5 sf/dk. TAŞINABİLİR! (900 gr.)	375
CANON BJC-5500 5 sf/dk. 720x360 dpi, A2, A3, A4 Renkli	752

SCANNER

HP SCANJET 3200C	107
HP SCANJET 3300C	160
HP SCANJET 4200C	210
HP SCANJET 5200C	307
HP SCANJET 6200C + SCSI Kart Dahil	449
HP SCANJET 6250C + SCSI Kart Dahil	467
MUSTEK SCAN EXPRESS 6000P	58
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000P	79
MUSTEK SCAN EXPRESS A3 EP	162

KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI

APC BK 300 VA	79
APC BK 500 VA	100
APC BK 650 VA	175
APC ONLINE BACKPRO 650 VA PnP	254
APC ONLINE BACKPRO 1000 VA PnP	464
INFORM 525 VA	79
INFORM 625 VA	86
INFORM ONLINE 1200 AP	190
INFORM ONLINE 2000 AP	345
INFORM ONLINE 3000 VA	1.590

NETWORK ÜRÜNLERİ

SURECOM PCI 10 MBIT	10
SURECOM PCI 10/100 MBIT	15
INTEL PCI UTP 100 MBIT EPILA 8460	59
3 COM PCI UTP 10/100 MBIT 3C905TX	49
KINGMAX PCMCIA 10/100 MBIT ETHERNET	110
SURECOM 16+1 HUB 10 MBIT	56
SURECOM 8+1 HUB 10 MBIT	30
SURECOM 8+1 HUB 10/100 MBIT	102
CAT-5 RJ45 KONNEKTOR	1
CAT-5 UTP KABLO 305m	56

MICROSOFT YAZILIMLARI

MS WINDOWS 95 CD TÜRKÇE	90
MS WINDOWS 98 İNGİLİZCE	90
MS WINDOWS 98 CD TÜRKÇE	90
MS OFFICE 97 STANDART CD TÜRKÇE	443
MS OFFICE 97 PROFESSIONAL CD TÜRKÇE	505
WINDOWS NT WORKSTATION 4.0 CD	192
NOVEL SMALL BUSINESS+5 Kullanıcı	229
WINDOWS NT SERVER 4.0 5 Kullanıcı	515

LOGO YAZILIMLARI

LOGO LKS TİCARİ SET	579
LOGO LKS TEMEL SET	599
LOGO LKS MUHASEBE	249
LOGO LKS MUŞAVİR SET	412
LOGO LKS PERSONEL YÖNETİMİ	512
LKS+1 Kullanıcı	228
LKS+5 Kullanıcı	650
LKS+10 Kullanıcı	979
LKS+20 Kullanıcı	1.516
LOGO ALINTERİ 2.6	135

NOTEBOOK

MITAC 6133 C433/12'1"DUAL/32 MB/4GB/24XCD/SES/W98	1.295
IBM 2626 PII300/13.3TFT/32MB/3.2GB/2.5MB/24XCD/SES/Fax/W98	1.950
HP F1755W PII333/12.1" TFT/32MB/4GB/2MB/24XCD/SES/Fax/W98	1.759
COMPAQ 129011 PII333/12.1TFT/64MB/6.4GB/24XCD/SES/W98	1.819

İNTERNET PAKETLERİ

VESTEL NET 1AY LİMİTSİZ İnternet Paket	11
VESTEL NET 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	45
VESTEL NET 1 YIL LİMİTSİZ İnternet Paketi	155
SUPER ON-LINE 1 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	18
SUPER ON-LINE 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	51
SUPER ON-LINE 6 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	96
SUPER ON-LINE 1 YIL LIİMİTSİZ Internet Paketi	180

TV & VIDEO CARD

FLY VIDEO TV KARTI U. KUM. V. CAP. TXT	59
AVER MEDIA TV98 FM RADYO, TXT, U.KUM	99
PHILIPS PCA 646 VCPC VIDEO CAMERA	75

Fiyatlarımıza KDV Dahil Değildir! / Novell, Teknik Servis, Internet Bağlantısı, Upgrade ve Diğer Hizmetler için Bizi Arayın!
Logo Yetkili Destek Merkezi olarak her türlü sorununuzda yanınızdayız.
Yönsis Ltd. Şti., ilanda oluşabilecek tipografik hatalardan kesinlikle bir sorumluluk kabul etmemektedir.
Yönsis Ltd. Şti. bu ilandaki fiyatları herhangi bir şekilde ilan etmeksizin değiştirebilir. Ürünlerimiz 1 yıl garantilidir.

intel inside — Microsoft Windows 95 — LOGO YAZILIM YETKILI DESTEK MERKEZI — LOGO YAZILIM GOLD ÇÖZÜM MERKEZI — VISA

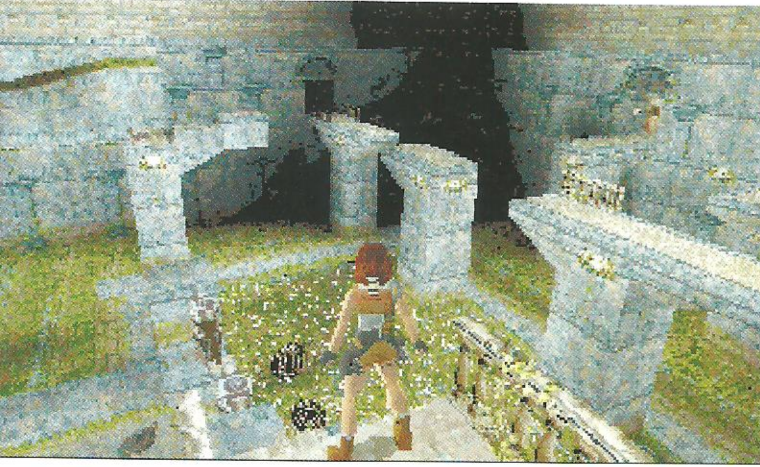
Kredi kartı ile satışlarımız sürmektedir.

Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

PC oyun tarihinin tamamını, rakiplerine tepeden bakan 50 eser ile özetlemek hiç de kolay bir iş değil; ama PC Gamer editörleri, geçen sene olduğu gibi bu sene de kutsal görevlerini yerine getiriyor. Sonuçlar hiçbir zaman önceden tahmin edilemiyor, her seferinde de tartışma yaratıyor. Doğrusu bu yıl da sonuç pek farklı olmadı.

Unutmayın ki, listede bazı hatırı sayılır klasiklere yer verilmedi; çünkü tarihi önemleri bir yana, yıllar geçtikçe paslanıp çürümeye yüz tuttular. Listemize seçilenler ise zaman aşımına karşı koyan ve bugün bile oynanabilirliğini koruyan eski oyunlar oldu. Bu klasiklerle yeni oyunlar birleştirildiğinde de karşımıza en son PC oyun koleksiyonu çıktı.

***PC Gamer* Editörleri**

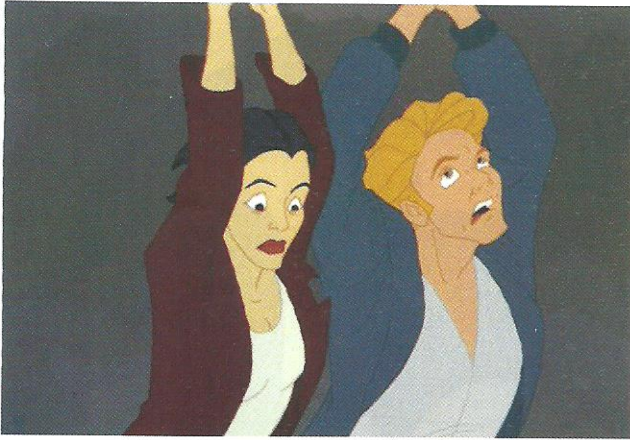


Tomb Raider

EIDOS INTERACTIVE •1996

50

Lara Croft'la ilk maceramıza dalıp, tamamen yeni bir tarzın (3D aksiyon/adventure) yaratılmasına ön ayak olmamızın üzerinden üç sene geçti ve biz, hala oyunun iyi donatılmış keşif senaryolarının, bulmacalarının ve gelişmiş silahlarının, taklitleri tarafından (çıkan iki devam niteliğindeki oyun da dahil) geliştirilmesini bekliyoruz. *Tomb Raider*'ın çekici kahramanının beklenmedik bir şekilde büyük ilgi çekerek başarılı olması, oyunun bu kadar çok tutmasının temel sebebini belki de biraz gölgeliyor. Aslında temel sebep, çok yüksek bir tasarım seviyesi ve etkileyici bir görsel bütünlük. Bazılarımızın hala uzun gecelerini paylaştığı ve "bir kez daha oynayıp öyle yatayım" dediği şaheser, bu özelliğiyle de listedeki yerini sağlamlaştırıyor. Tam bir klasik.



Broken Sword 2

VIRGIN INTERACTIVE

49

Adventure oyunlarının sesiz sedasız geri çekilmeye başladığı zamanlarda *Broken Sword*'un devamı olarak çıktı *Broken Sword II: The Somking Mirror*. Sürükleyici hikayesi, anlamlı ve zevkli bulmacaları, sevimli karakterleriyle adventure severler için sığınabilecekleri son dost limanlardan biri oldu. Güneş tutulmasıyla esrarengiz bazı cinayetler arasındaki ilişkinin sırrını çözmek için Fransa'dan Maya uygarlığının sihirli dünyasına uzanan maceralı bir yolculuğun peşinde, yanınızda güzel Nico'yla birlikte sürüklenirken son derece keyifli vakitler geçirdiğinizi hatırlarsınız. Tüm bunların yanında çizgi film olarak tasarlanmış grafikleri ve kolay arayüzüyle *Broken Sword II*, çocuklar için de iyi bir seçenek olmuştu. Hala yeni bir *Broken Sword* için bekleyen oldukça kalabalık bir meraklı oyuncu kitlesinin varlığı bu oyunun başarısına dikkat çeken bir başka kanıt.

Panzer General II

SSI 1997

48

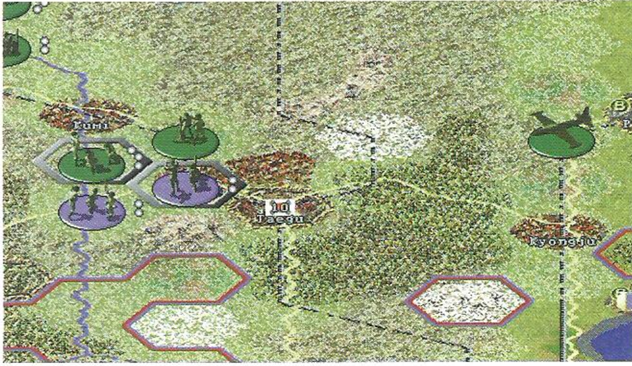
Strategic Simulations, Inc., ulaşılabilir ve çekici yeni bir sıraya dayalı strateji türü geliştirme çabası içinde piyasaya General serisini sürdü (hedefi tam ortasından vurdu). Serinin en başarılı elemanı ise sadece sıkı II. Dünya Savaşı tutkunlarına değil, bütün diğer acemi savaş oyuncularına da savaşın zengin ganimetlerini sunan *Panzer General II* oldu. Anlaşılır birimlerle donatılmış geniş savaş alanı haritaları içeren *PGII*, hem gözlerimize hem de askeri zekamıza bir ziyafet veriyor. General dizisinde bulunan birçok oyun göz atmaya değer; ama özellikle bu oyun, büyük savaşların en ufak ölçekli çarpışmalarına bile değinerek en iyi oynanım (en azından hala güncel) kalitesini veriyor.





Aradan tam bir yıl geçti ve bir yıl içinde bir ton yeni oyun yapıldı; ama ne yazık ki benim fikrim değişmedi. Aslında bunlar arasında gerçekten güzel oyunlar da vardı. Yine de eğer bana hayatımın oyunu soruyorsanız ne *Half-Life*'dan bahsedebilirim, ne *Alpha Centauri*'den. Bana göre oyun dünyasının gelmiş geçmiş en başarılı ürünü *Civilization II*'dir ve bu özel oyunun koltuğunu sarsacak bir oyun için önümüzdeki üç yıl boyunca *CivII* oynamamaya hazırım!

Serpil Ulutürk • Editör



The Operational Art of War

TALONSOFT • 1998

47

Geleneksel sıraya dayalı formun, atağa geçen real-time strateji oyunları tarafından bir kenara itildiği dönemlerde, her zaman olduğu gibi bir başka oyun daha şunu gösteriyor: "Eski toprak" savaş oyunları, daima PC'lerin en cezbedici ve parlak tarzlarından biridir. Daha önce hiç kullanılmamış bir konuyu (savaş tarihinin bütün çağlarını) ve görülmemiş bir ayrıntı seviyesini (o çağlarda kullanılmış her tür birim ve silahın görüntüsünü) kaynaştıran Norm Koger'ın müthiş şaheseri *The Operational Art of War,* buna en iyi örneklerden biri. Bunların hepsi kolayca alışabileceğiniz bir arayüz içerisinde bulunuyor ve muazzam bir senaryo editörü ile donatılmış. Göz kamaştırıcı görüntüler içeren ve anlık sevinç yaratan stratejilerle yetişen yeni nesil, pek ilgi göstermeyebilir; ama safkan strateji meraklıları için daha iyisi olamaz.

Thief: The Dark Project

EIDOS INTERACTIVE • 1998

46

Bir oyunun, alışılageldik tarzından çıkıp (bu durumda bildiğimiz ilkel first-person shooter'dan bahsediyoruz), kendini tamamen farklılaştırıp inanılmaz heyecanlı hale getirmesi pek de sık rastlanan bir olay değildir. İşte bu, *Thief: The Dark Project*'in "fark edilmeme ve yakalanmama"yı, "vur ve koşmaya başla" teriminin yerine kullanması ile başardığı şeydi. İlk görevinizden sonuncusuna kadar hepsinde uyarılmış güvenlik görevlilerinin ve ürkütücü ölümsüz yaratıkların arasından geçiyorsunuz. Tek bir yanlış hareketinizin veya fazla ses çıkaran bir adımınızın sonunuz olacağınızı bilmeniz ise üzerinizde bir gerilim oluşmasına sebep olacak. Birçok *Quake* hamlesinden sonra bu oyuna alışmak için yeni bir oyun stili öğrenmeniz gerekecek; ama bir kere öğrendinizde de kendinizi en bağımlılık yaratıcı first-person oyunlardan birinin içinde bulacaksınız.

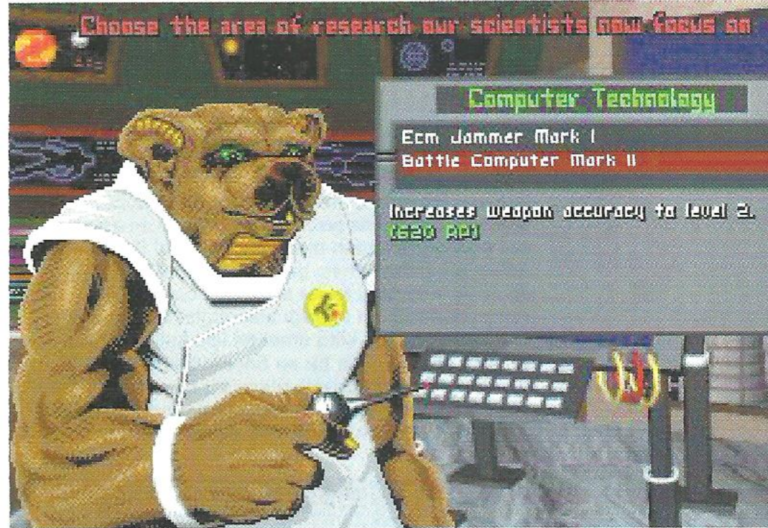


Master of Orion

MICROPROSE • 1993

45

Uzay stratejisi tarzını keşfeden oyun *Master Of Orion,* piyasaya çıktığında en sıradışı oynanım şekline sahipti. Tek bir yıldız sistemini kontrol ederken oyuncular teknolojik ilerlemeye, askeri yayılmaya ve diplomatik anlaşmalara dayanarak bir imparatorluk haline gelmeye çalışıyorlardı. Teknolojik gelişmeler bakımından ve diplomasi özellikleri bakımından türünün en iyisiydi ve böylece geliştirilme aşamasındaki diğer oyunlara ilham verdi (ayrıca bu tür özelliklerin daha sık rastlanmasına sebep oldu). Taklitleri, onun mükemmel çizgisinde devam ettiler, hatta daha iyi grafiksel süslemelerle onu geliştirdiler ve oyunun oynama özelliklerindeki zenginliği artırdılar. Aldığınız ilk günden sonra sizde bağımlılık yaratıp hayatınızdan günlerinizi çalan uzay destanları, MicroProse'un icat ettiği *Master of Orion*'u hep kopyalamaya devam ettiler. Orion fırtınasının yok olmasının ardından, geride sadece özgün *Master of Orion* kaldı ve de listemize girmeyi başardı.





"Her ne kadar listemize almadıysak da, bu sene oynamaktan en fazla zevk aldığım oyunlardan biri de *Heretic II* oldu. Oyunun genel havasının *Hexen II* tarzında olacağını tahmin ediyordum; ama tahminlerimin çok ötesine geçtiler. En başta third-person perspektifini kullanarak beni şaşırttılar sonra da inanılmaz grafikler ve dehşet bir atmosferle resmen içime işlediler! Geç saatlere kadar başından kalkamadığım bu şaheser, tüm zamanların en iyi 50 oyunları listemde ön sıralarda yer alıyor."

Cüneyt Halu • Editör

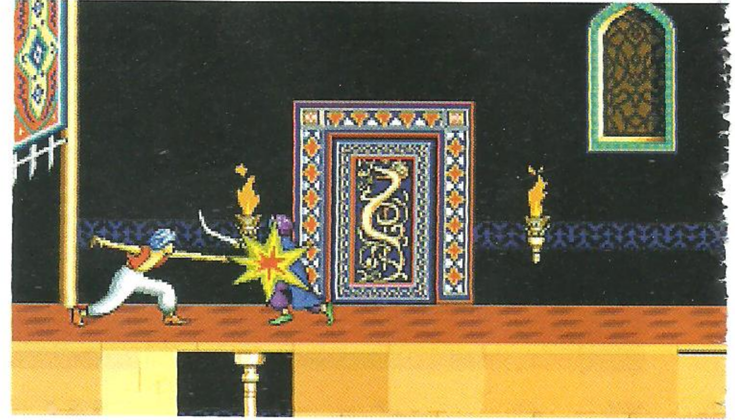
Betrayal at Krondor

SIERRA • 1993

44

Fantastik edebiyattan bilgisayara aktarılan oyunların en iyisi olan Sierra'nın *Betrayal at Krondor*'u, bir roleplaying oyununu iyi yapan bütün ögeleri içeriyor (sürükleyici bir hikaye, basit arayüz, kişilikleri olan karakterler ve boydan boya katetmeniz için günlerinizi harcayacağınız bir oyun dünyası). Tek düze olan hikayesine karşın oyuncular, ana konuya dalmadan önce yan görevlerle saatlerce uğraşabilirler. Oyunun hikayesi, oyunun dayandığı Midkemia romanının yazarı Raymond Feist ile ortak çalışma sonucu geliştirilmiş. Bütün hikayenin bir profesyonel derleyicinin elinden geçtiği de aşikar. Eğer dürüst davranılırsa *Betrayal at Krondor*, tarihe en iyi PC roleplaying oyunlarından biri olarak geçecektir.





Prince of Persia

BRODERBUND • 1989

43

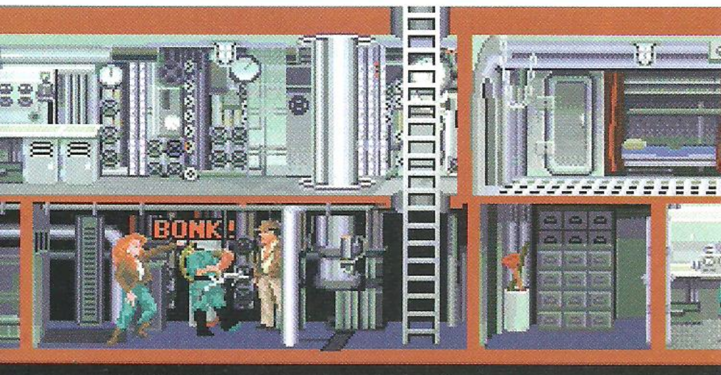
Yıllanmış kaliteli oyunların çoğu (PC oyunları için 1993 öncesinde kalanlar), günümüzde artık hiç zevk vermiyor. Jorden Mechner'in aksiyon/adventure harikası, *Prince of Persia*, sonsuz oynanabilirliği ve günümüzde bile bizi etkileyebilen bazı gerçekçi karakter animasyonları ile bu oyunların arasından kendinden emin bir şekilde sıyrılıyor. İki boyutlu "platform oyunları" geçtiğimiz senelerde tükendi; ama *Prince of Persia*, türü unutulmaz yapan her şeyi bize gururla sunuyor. O günlerde yeni çıkan "Zamana karşı" kavramı (oyuncunun 3 hakkı ve prensesi kurtarmak için 60 real-time dakikası var) ile birleşen bazı nefes kesici sahneleri oyuna kaliteli bir heyecan seviyesi getiriyor. Yeni çıkacak güncel takipçisinin bile bu seviyeye ulaşması şüpheli görünüyor.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

LUCASARTS • 1992

42

Indiana Jones and the *Fate of the Atlantis*, hiç süphesiz LucasArts tarafından yaratılan en eğlenceli adventure'lardan biri. Tasarımcı Hal Barwood'un saygı duyulması gereken sinematik oyunu, en az üç Indy filmi kadar heyecanlı bir hikayeye sahip. Herkesin en sevdiği arkeolojist kahramanın görevi, açgözlü Nazi'lerin gücünü kötü emelleri için kullanmak isteyeceği efsanevi deniz altı krallığını bir an önce keşfetmek (tabii ki her zaman yanında bulundurduğu çıtkırıldım bir bayan ile). Eğlendirici diyaloglar, zekice hazırlanmış bulmacalar ve basit arayüz, bu türün çok sıkı bir oyuncusu olmasanız bile sizi bir deneme turu atmanız için ikna ediyor.



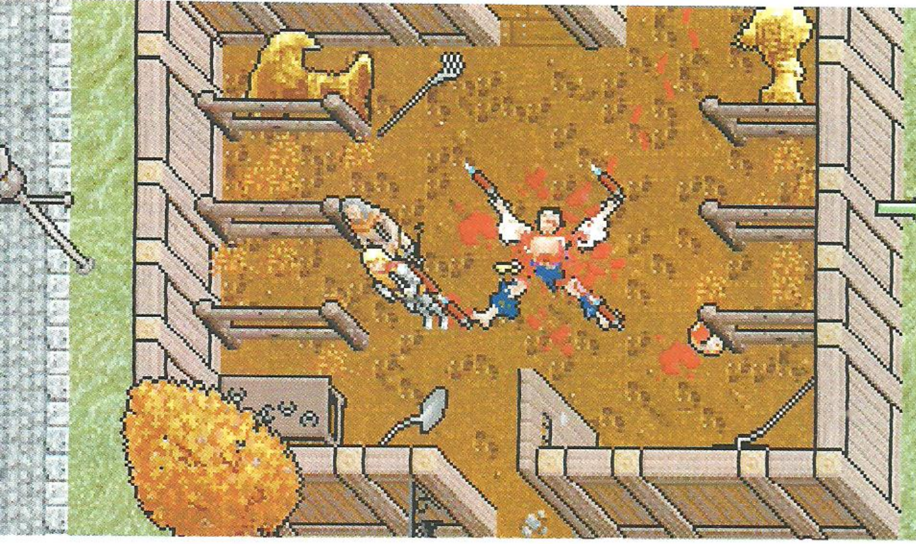


Unreal

GT INTERACTIVE • 1998

41

Bilgisayar grafiklerinin inanılmaz bir ivme ile hızlandığı şu zamanlarda, *Unreal* gibi bir senelik oyunların görüntü hızlarının yeni oyunlar tarafından çoktan geçildiğini düşünebilirsiniz. Ancak hiç de öyle olmadı. İddialı *Quake III* bile bu 3D shooter'ının sunduğu şatafatlı görsel efektlerin seviyesine ulaşamıyor. Grafikleri bir yana koyalım, eğer mükemmel tek kişilik oyun tasarımı ve multiplay seçeneği altında bilgisayara karşı oynanan gecikmesiz deathmatch olmasaydı, *Unreal* bu listede olamazdı. Eğer online yazılımı biraz daha iyi olsaydı ve daha fazla multiplay imkanı sağlasaydı Unreal, listemizde daha yüksek yerlerde olurdu. Yine de şu hali bile onu, teknolojik bir harika yapıyor.



Ultima VII

ORIGIN SYSTEMS • 1992

40

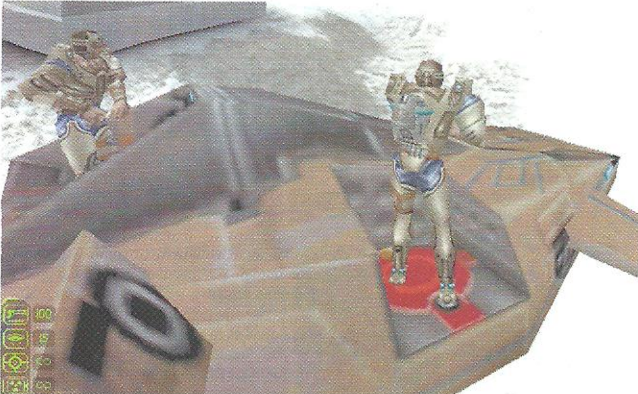
Ultima serisi, hep roleplaying oyunlarının büyükbabası oldu ve bunların arasından en iyisini seçmek pek de kolay bir iş değil; ama aksiyon, adventure, keşfetme ve bulmacaları arasında kurduğu o mükemmele yakın denge ile *Ultima VII*'nin seçilmesine sadece birkaç ciddi RPG uzmanı karşı gelebilir. Bir kere daha Avatar olarak Britannia dünyasında başladığımız macerada oyunculara, şeytani Guardian'a karşı mücadele etme görevi veriliyor (ve bu epik hikayenin gerisi de buna benzer şekilde ilerliyor). Zamanına göre gelişmiş grafikler, derin bir oyun dünyası ve oyuncuların karşılaştıkları hemen her tür aleti kullanabilmelerinin sağlanması, bunu RPG severlerin koleksiyonlarında bulundurmak isteyeceği bir tür oyun yapıyor ve hala bugün bile türün en iyilerine meydan okuyor.

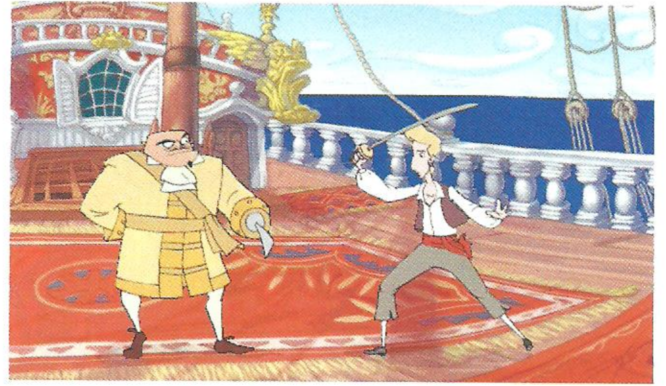
Starsiege: Tribes

SIERRA • 1998

39

Multiplayer açısından bakıldığında çok az oyun takıma dayalı salt multiplayer *Starsiege: Tribes*'ın başarısına rakip olabilir. Bu oyun düşünenlerin first-person shooter'ı, şiddetli 3D dövüşleri, takım oyunuyla geniş açık mekan haritalarında bir sürü değişik silah eşliğinde buluşuyor. Oyuncular çeşitli araçları kurabilirler ve uçurabilirler, ortak çalışma ile düşmana saldırabilirler ve çevre koşullarından ya da rakibin taktiksel zaaflarından yararlanmak için kendi stratejilerini kurabilirler. *Tribes*, birçok değişik oyun şekli içeriyor ve şu ana kadar zaten yeterince etkileyici bir turnuva ve yarışmalar zinciri düzenledi. Silahların ve zırhların bu denli çeşitli olması, ciddi oyunculara bazı sınıflarda "uzmanlaşma" fikri verdi. Bu sayede de oyunun oynanabilirlik seviyesi kendi kendine arttı. *Starsiege: Tribes* ile birkaç saatinizi harcamadıysanız, gerçek "takıma dayalı aksiyon" deneyiminiz hiç olmamış denebilir.





The Curse of Monkey Island

LUCASARTS • 1998

38

Monkey Island serilerinin, adventure severlerin kalbinde hep ayrı bir yeri olmuştur ve serinin üçüncüsü *The Curse of Monkey Island* da, uzun zamandır serinin devamını dört gözle bekleyen bir topluluğa istedikleri neşeyi ve eğlenceyi getirdi. Disney'in en iyi ürünlerine rakip olabilecek derecede güzel çizgileri ve sizi güldürmeye yetecek seslendirmeleri ile Curse, oyunculara sanki ana karakteri canlandırdıkları bir çizgi komedide oynuyormuş hissini veriyor (ama gerçekten de öyleler). Oyuncuya her zamanki gibi sıradışı bir korsan olan Guybrush Threepwood rolü veriliyor. LucasArts'tan beklediğimiz zengin içerikli çizimler ile yeterli derecedeki bulmaca seviyesi bu macerada da çok iyi birleştirilmiş. Geleneksel adventure'ların tükendiğini sandığımız bir dönemde *The Curse of Monkey Island*, eğer yeterli özveri ve yaratıcılık kullanılırsa türün hala çok eğlenceli olabileceğini gösteriyor.



Bu listede kaçıncı sırada olursa olsun, benim için gelmiş geçmiş en iyi oyun *Fifa99*dur. Aslında *Fifa99*u tek başına ele almak doğru değil. Fifa serisinin ilk oyunundan son oyununa kadar hepsi birer klasik olmayı başardı. Düşünün bir kez... Hangi oyun yıl sonlarında insanı bu kadar heyecanlandırabilir? Hangi oyun bir yıl boyunca hiç sıkılmadan oynanabilir? Cevap çok basit: FIFA SERİSİ...

Cem Sinanoğlu • Editör

Falcon 4.0

MICROPROSE • 1999

37

Yapımına seneler harcandı, sonunda piyasaya sürülmesi, oyunu uzun süredir bekleyip artık ümitlerini kesmiş olanları çok şaşırttı; ama *Falcon 4.0*, ümidini kesenlere kendini hemen affettirdi ve gelmiş geçmiş en iyi askeri uçuş simulasyonları arasındaki yerini aldı. Öğrenilmesinin pek de kolay olmaması ve sistem gereksinimlerinin üst düzeyde olması, onu zor ulaşılabilir bir klasik yapıyor; fakat o yine de bir klasik. F-16 Fighting Falcon'la (savaşan şahin) yapılabilmesi hayal edilebilecek hemen her uygulamayı pilotlara sağlayan derin ve akıcı bir sim. Amansız bir yer savaşını içeren görev oyunu, uçuş-sim türü için yenilikçi bir ekleme ve grafikleri de oyunu takip eden diğerleri için belli bir standart oluşturuyor.





Fallout 1, 2

INTERPLAY • 1997, 1998

36

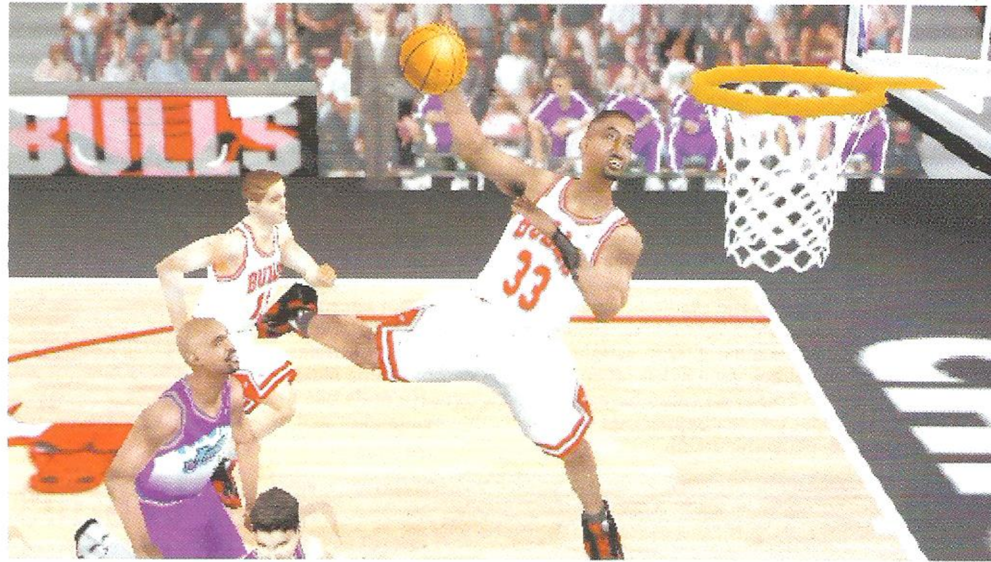
Roleplaying geçen sene müthiş bir yeniden diriliş yaşadı ve bu canlanmada *Diablo* kadar *Fallout*'un ve devamının da büyük etkisi oldu. Başarılarının bir kısmı da şüphesiz alışılageldik roleplaying'i reddetmesinden kaynaklandı (zindanların ve ejderhaların masalsı dünyasının yerine *Fallout*, nükleer savaş sonrası Amerika'sında etrafta mutasyona uğramış kötü yaratıkların gezindiği, halkın geriye kalanlarının ise kurtulmak için mücadele verdiği bir ortamda geçiyor). Görünüşe göre oyunda hiçbir hata yok. Bunun yanı sıra her iki oyunda da etkileyici hikayeler, müthiş grafikler, kolay gezinilebilen arayüzler, keşfedilmeyi bekleyen devasa dünyalar ve bir sürü saf roleplaying eğlencesine yer verilmiş. Roleplaying'le aranız pek iyi olmasa bile ayrıcalıklı *Fallout*, fikrinizi değiştirebilir.

NBA 99

EA SPORTS • 1998

35

Basketbol oyunlarının PC'ye aktarılması daima sancılı olmuştu ta ki NBA serisi gelene kadar. Oldukça gerçekçi ve keyifli oynanış NBA serisini türünün bir numarası yaptı. Ancak NBA 99, türünü büyük bir aşama kaydederek geçen sene tüm spor oyunları içinde bir numaraya yerleştirdi. İlk defa tüm NBA oyuncularının gerçek yüz modellemeleriyle boy gösterdiği NBA 99 oynanıştan grafiğe kadar her şeyde bugüne kadar yapılmış en iyi spor oyunuydu. Listemizde onu geçebilen tek spor oyunu Fifa 99 oldu. Eğer NBA 99 salt NBA ligi değil de diğer dünya liglerine de sahip olsaydı, herhalde Fifa'nın üstünlüğü bu kadar kolay olmazdı.





"Herhalde şu ana kadar en çok zevk aldığım adventure '*Indiana Jones: The Last Crusade*' olmuştur (hala da öyle). Oyunun beni bu kadar etkilemesinde Indy serisinin payı da büyük tabii ki. Şirin grafikleri ve sağlam esprileriyle zamanın en çok konuşulan oyunuydu. Özellikle Indy'nin Nazi askerleriyle olan diyalogları gerçekten bir harikaydı."

Güven Çatak • Editör

Doom

ID SOFTWARE • 1993

34

First-person shooter çılgınlığı Wolfenstein 3D ile başlamış olsa bile çoğu oyun meraklısına (ve geliştiricisine) göre ilk aşkları ve asıl ilham kaynakları *Doom* olmuştu. Daha önce PC ile yakından uzaktan alakaları olmayan insanlara binlerce dolar kıydırıp, sırf biraz olsun bu şaheserin vahşetini daha iyi hissettirecek bir 33MHz 486 tabanlı sistem aldıran güç işte bu oyundu. *Doom*'un "2.5-D"lik ortamında, bir toksik sızıntının üzerinden atlamak için iyice kenarına yanaşmak, aşağı ve yukarı bakabilmek daha önce hiç denememiş ve o yıllarda yeni bir çağ açacak cinsten grafiklerdi. Her ne kadar artık 3D shooter'lar çok daha iyi ve karmaşık olsalar da, *Doom*'u oynadığınızda hala biraz olsun sizi titretip zevkin derinliklerine çekebiliyor.





Motocross Madness

MICROSOFT • 1998

33

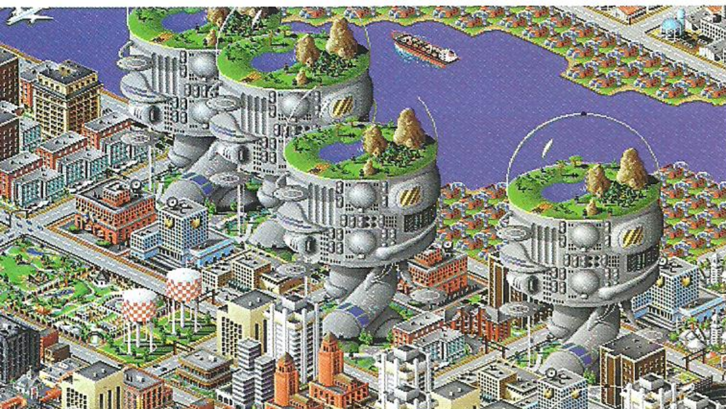
Piyasada bir sürü yarış oyunu var, Bütün Zamanların En İyi 50 oyunu arasında yer alması için bunlardan biri daha özel olmalıydı. *Motocross Madness*, gözlerinize inanamayacağınız grafikler, etkileyici fiziksel modellemeler ve süper bir multiplay seçeneği ile birçok formda bu aletlerin yarışını başarılı bir şekilde önümüze seriyor. İster kapalı mekanlarda, ve baja pistlerinde yarışın ya da birkaç artistik hareket yapmak için kumul tepelerinde gezinin, duyacağınız saf memnuniyet hep en üst safhada olacak. Ancak bu oyunu bu kadar iyi yapan şey, aslında biraz sıradışı bir hareket denediğinizde karşılaştığınız çarpışmalarınızdaki gerçekçi parçalanma sahneleri. Açıkça söylemek gerekirse *Motocross Madness*, en zevkli yarış oyunlarından biri.

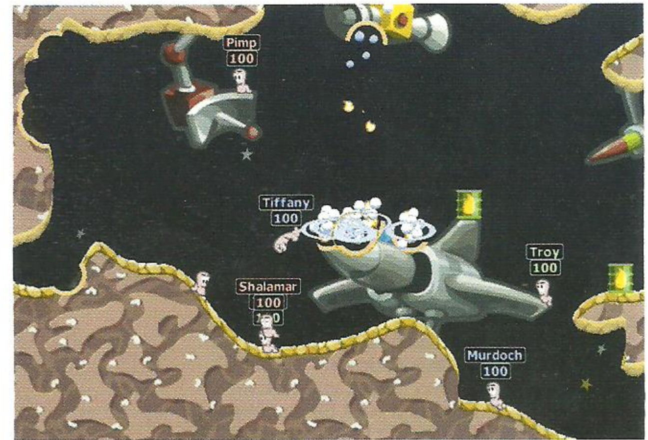
SimCity 2000

MAYIS • 1994

32

Bütün zamanların en beğenilen ve çok takdir toplayan oyunlarından biri olan *SimCity 2000*, büyüyen, geniş bir yerleşimci topluluğuna ait merkezi geliştirmeniz için elinize ihtiyacınız olabilecek her türlü fonksiyonu veren bir Will Wright simulasyonu idi. Oyun içinde bölge seçiminden çevre kirlenmesine, suç ve trafik, kenar kasabalar ve halk parkları ve modern bir yerleşim yerinin planlayıcısının yüzleşmesi gereken her türlü problemle eninde sonunda karşılaşıyorsunuz. Doğal facialar işi daha da heyecanlandırıyor. Wright'ın bu fikri ortaya attığı sıralarda büyük birçok yayıncıdan ret cevabı aldığı da göz önüne alınırsa, bu işin arkasında yatan özveri daha da artıyor (şu anda bile bize ne kadar yaratıcı bir fikir gibi geliyor, bir de yayınlandığı tarihte yarattığı etkiyi düşünün).



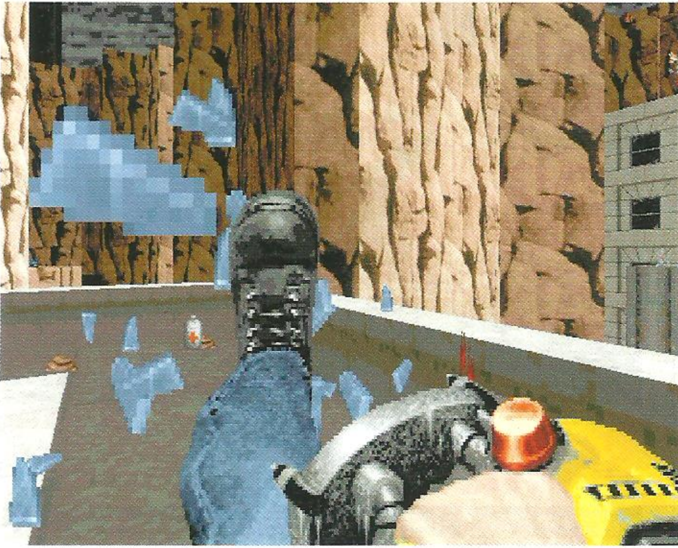


Worms: Armageddon

MICROPROSE • 1999

31

Acıdan kıvranıyorlar. İçimizde bir şeyleri kıpır kıpır yapıyorlar. Ve bu kurtçuklar piyasanın da tozunu attırıyor. Gülünç silahları ile bu sinirli rambo kurtçuklar, Team 17'nin zekice hazırlanmış sıraya dayalı strateji serisinde, bu zevkli sıradışı savaş oyunuyla zirveye çıktılar. Oyuncunun kendi sesini kullanmasına, kendi takımlarını oluşturup, kendi silah tasarımlarını yüklemesine olanak tanıması, oyunun zaten sağlam olan tasarımına sonsuz derinlikte bir neşe katıyor. Çok az oyun bu tür bir özellikle saf eğlenceyi bir araya getirebilir. Gittikçe daha da az orijinal ürünlerin çıktığı böyle bir devirde *Worms*, birkaç çılgın geliştiricinin neler başarabileceğine çok güzel bir örnek.



Duke Nukem 3D

3D REALMS • 1996

30

"It's time to kick ass and chew bubble-gum – and I'm all outta gum." (Şimdi biraz adam hırpalama ve sakız çiğneme zamanı; ama benim hiç sakızım kalmadı) Bunu veya *Duke*'ün ağzından çıkan diğer ukala ve aşağılayıcı sözleri kim unutabilirdi ki? Daha önce hiçbir oyun bunun kadar yüksek kalitede ve aynı zamanda bunun kadar dalgacı ve bu derece mizah anlayışı içinde olmamıştı. *Duke Nukem 3D*, diğer bütün 3D aksiyon türlerine hicivli bir yaklaşımda bulunup karakter tarafından yönlendirilen etkileyici bir konu, formların dışına çıkan ortamlar, alışılmamış kötüler ve de sempatik, yapılı kahramanımızın görünüşü ile tarzın sevenlerini kendine çekti. Ancak mizahlı yaklaşım, bu enfes pastanın sadece kremalı süslemelerinden başka bir şey değil: Tatlı tarafını iyi tasarlanmış seviyeler, yenilikçi silahlar, zamanına göre müthiş sayılabilecek bir grafik motoru, ve bazı deathmatch seçenekleri oluşturuyor. Eh, zamanı da geldiğine göre artık *Duke*'ün yeni versiyonu ile egemenliğini yeniden ilan etmesi sadece zaman kalmış. Bizi çok bekletme *Duke*.

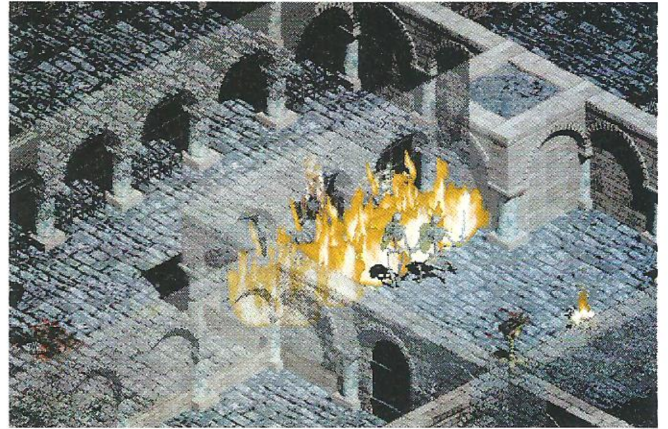
Gabriel Knight: The Beast Within

SIERRA • 1996

29

Adventure oyunlarının krallığında Gabriel Knight serisine duyulan saygıya ulaşmak her oyunun harcı değildir. Gerçeküstü araştırma serisinin ikincisi, *Gabriel Knight*, çok iyi bir adventure olmasının yanı sıra gerçek anlamda ilk etkili hareketli video içeren oyun oldu. Profesyonel aktörleri ve senaryosu, karışık bulmacaları ve kurtadamlık hikayesini keşfeden konusu ile, sonunda oyuncular FMV tarzı bir oyunun keyfini, "bir filmde oynuyormuş" hissini yaşayarak tadacaklar. Bu klasikteki emeği ile tasarımcı Jane Jensen, adventure türünün önünü daha da açtığı için Roberta Williams ve Tim Schafer gibi kendine ayrı bir yer edindi. Onun ve *Gabriel*'in ilerde bize ne sürprizler hazırlayacaklarını merak ediyorum.





Diablo

BLIZZARD ENTERTAINMENT • 1996

28

Diablo, bütün zamanların en heyecanlı ve nefes kesici aksiyon/RPG'leri arasında (öyle ki, bu uzun ömürlülüğünü size yansıtmak için listede daha da yukarılara çıkardık). *Diablo*'nun milyon satan formülünü, birçok oyunun taklit etmeyi deneyip başaramaması, durumunu daha önemli bir hale getiriyor. Roleplaying'in yaşamasında diğer bütün oyunlardan daha fazla paya sahip olan bu oyun, geleneksel RPG ögeleri ile sert ve hızlı aksiyonu çok iyi kaynaştırmasından dolayı hala gözde. Mükemmel grafikleri, ürkütücü müzikleri, ses efekleri ve harika multiplayer desteği ile *Diablo*, RPG'lerin başarılı olmak için geçmeleri gereken bir hedef haline geldi.



İlkokul yıllarımdan beri oyun oynuyorum ve o zamanlardan beri oyun anlayışı ve kalitesinde birçok değişiklik oldu. Birçok oyun oynadım, maceradan maceraya atıldım; fakat aradığım gerçekliği *Half Life*'ta buldum. Hikayenin çok ilginç bir biçimde ve mantık sınırları çerçevesinde gelişimi ve en sonunda tam bu işi başardığımı düşünürken hikayenin beni şok eden sonu, bugüne kadar oynadığım en iyi oyunun *Half Life* olduğu gerçeğini gösterdi.

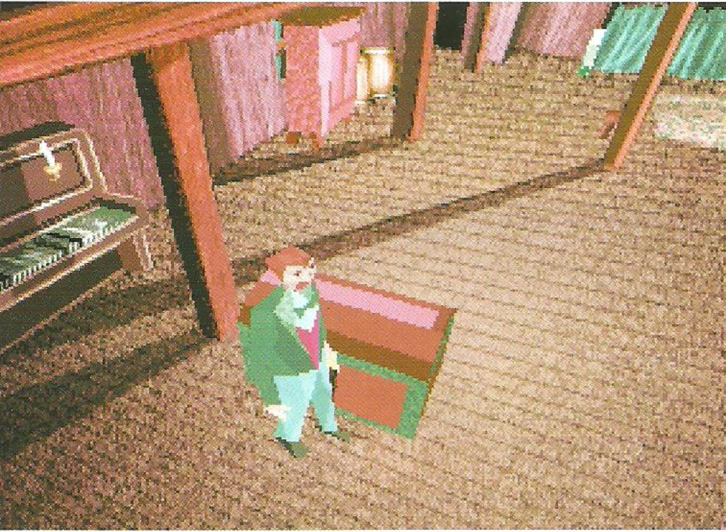
Murat Okan • Teknik Editör

Alone in the Dark

INFOGRAMES • 1993

27

Oyuncular *Tomb Raider* ve *Resident Evil* gibi görsel zevkler veren oyunlardan hoşlanmaya başladıklarında, türün başlama vuruşunu yapan oyunu unutmaya başladılar, yani bir Fransız yapımı olan *Alone in the Dark*'ı. Sinematik 3D motoru sayesinde oyuncu, şeytani bir yaratığı barındıran bir köşkü keşfe çıkmış korkusuz araştırmacı Edward Carnby'i canlandırıyor. Maceranın sunumu o kadar akıcı ve gerilimliydi ki, her köşe başını dönüşünüzde yüreğiniz ağzınıza geliyordu. *Alone in the Dark*, tamamen sizin isteğinize göre hareket edip aynı zamanda korku filmlerine taş çıkaran cinsten bir gerilime sahip ilk oyunlardan biri.





Battlezone

ACTIVISION • 1998

26

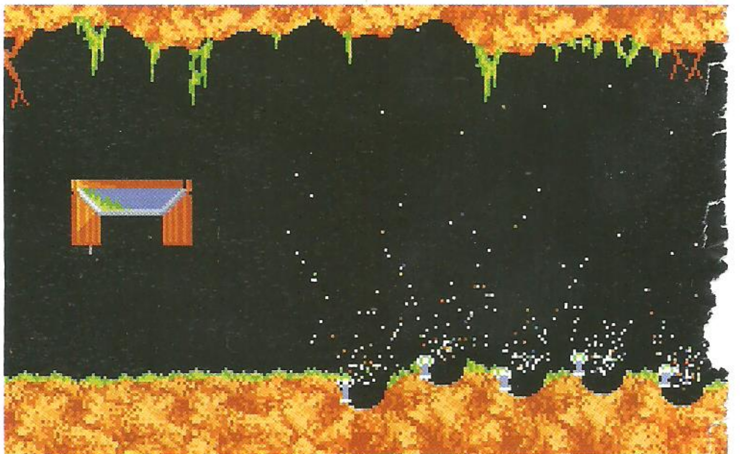
Eğer bu birbirinden tamamen farklı iki türün birleşmesiyle meydana gelecek bir oyunun satış aşamasında bu kadar başarısız olmasının bir sebebi varsa, o da herhalde tüketicinin bu çeşit bir ürünün pek de eğlenceli olamayacağını düşünmesidir (onları suçlamak da pek doğru olmaz). Real-time strateji ile 3D aksiyonun başarılı bir şekilde kaynaştırılabileceğini kim düşünebilirdi ki? Ama *Battlazone*, bunun sadece yapılabilir olduğunu ispatlamakla kalmadı, hem planlama ve stratejik zekaya hem de hızlı el-göz koordinasyonuna sahip kişilere hitap eden yeni bir oyun türünün yaradılışına ön ayak oldu. Yaratıcı bir bilim kurgu hikayesinin, iddialı 3D motorunun ve gerçekten kuvvetli bir arayüzün katkısı olmuştur; fakat oyunun bu kadar müthiş olmasına en büyük katkıyı, herhalde strateji ve aksiyon ögeleri arasına tam olarak oturtulan güzel bir denge sağlamıştır. Eğer siz de oyunu kaçıran büyük çoğunluktansanız, hemen hatanızı düzeltin ve derhal bir kopya edinin.

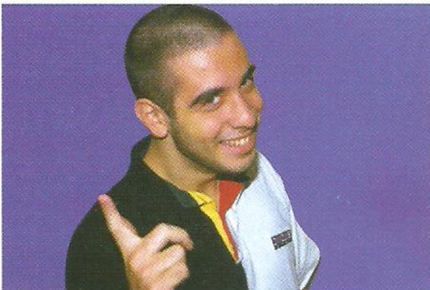
Lemmings

PSYGNOSIS • 1991

25

Eğer saf özgünlük bu listede en dikkat edilen özellik olsaydı, herhalde listemizin başını zorlayan oyunlardan ilki *Lemmings* olurdu. Bu klasik bulmacada birçok ayarlanabilir tasarımlı araç ve özel beceriler kullanarak akılsızca gezinen bir kemirgenler topluluğuna yol gösteriyorsunuz. Toprak kazıcılar, merdiven inşacıları, yüksekten sert düşüşleri engelleyen şemsiyeler (ve hatta geriye kalanları kurtarmak için bir lemming'i feda etmek), sizin görevi başarı ile bitirmeniz için gerekli olan birkaç numara. Düşük çözünürlükteki şirin grafikler, içinde bulunduğumuz 3D çağında bile bize hala hoş geliyor. Zamanın dolmasına saniyeler kala yaşadığımız o ümitsiz anlar ve Lemming'lerimiz teker teker yok olurken hissettiklerimiz hala gözlerimizi yaşartıyor. Bağımlılık yaratan bir oyun.





Askere gitmeye hazırlandığım şu günlerde başımı *Fifa99*'dan biraz kaldırıp *Rogue Spear* oynuyorum. Sanal alemda silahlara ve operasyonlara şimdiden alıştım bile. Operasyonları bir bir başarıyla bitiriyorum. Ve artık gitmeye hazırım. Bu dergide benim özel bir köşem olmadığından bu fırsatı iyi değerlendirip sizlere veda ediyorum. Evet sizin de anladığınız gibi askere gidiyorum. 18 ay sonra görüşmek üzere! Bye...

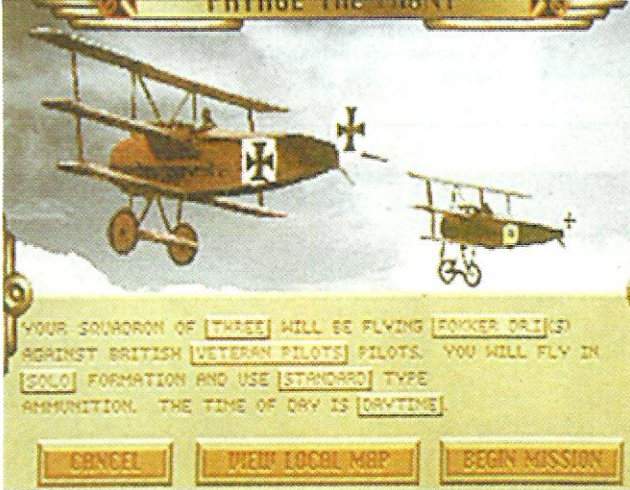
Gökhan Tüzüngüç • Junior Art Director

Red Baron

SIERRA • 1991

24

Tabii ki artık en iyi uçuş sim'i o değil (yine de sekiz yıllık bir oyuna göre hiç de fena sayılmaz); ama *Red Baron*, hala, türünün simgelerinden biri. Senaryo modu, oyunculara Birinci Dünya Savaşı'ndan uçuş görevleri veriyor ve bütün uçakların uçuş modellemeleri, sanki gerçeğinde uçuyormuşsunuz hissini verecek kadar tatminkar. Uzun menzilli ve karışık sistemlerin bulunduğu daha modern uçaklara dayalı uçuş simulasyonlarının tersine *Red Baron*'un yakın temas itdalaşları ve kolay kontrollü uçuşları, oyunu en çaylak kullanıcıya bile rahatça alıştırıyor (ve biz hala iyi bir tarihi uçuş simulasyonunun çıkmasını bekliyoruz).





Railroad Tycoon II

GATHERING OF DEVELOPERS • 1998

23

Sid Meier'ın klasik oyununun ikincisini çıkaran PopTop Software, yeni bir oyun yaratmaktan çok sanki bir öncekini güncellemiş izlenimini veriyor, ki bu da zaten listemizde ilki yerine bu oyuna yer vermemizin sebebi. Birkaç değişiklik yapılmış (en dikkat çeken, güzel yeni grafikleri ve daha da gelişmiş bir arayüz); ama önceki oyuna alışmış herhangi biri de günümüzde hakkı ile bir klasik haline gelen yeni oyuna alışmakta zorluk çekmeyecektir. Tamamıyla yeni olan diğer bir eklenti de, zaten çok derin olan ve sizi zorlayan eski tadına tat katan göreve dayalı oyunlar (isterseniz eski tarz oyun tipinde de oynayabilirsiniz). Eğer orijinalini kaçırdıysanız, işte telafi etmeniz için size bir fırsat daha, sahip olabileceğiniz en büyük tren seti sizi bekliyor.

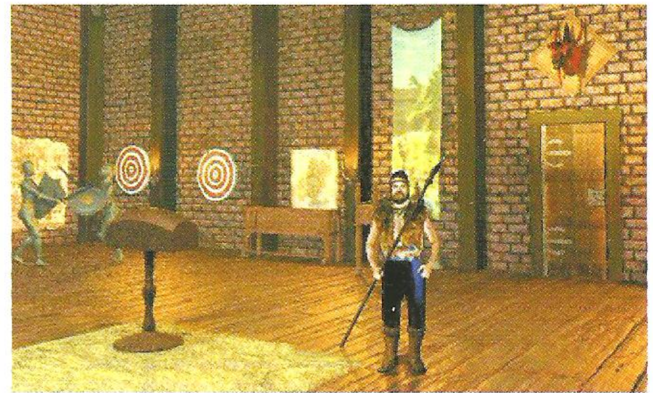
Grand Theft Auto

ROCK STAR GAMES 1997

22

98'in ilk aylarında PC'lerimizin hard disklerini uzun süre meşgul eden bir oyun vardı. ASC Games'ten çıkan *Grand Theft Auto*'nun insanları bilgisayarlarının başına çivilemesini sağlayan en önemli özelliği, aynı anda hem basit hem de son derece eğlenceli olabilmesiydi. Klasik yarış oyunlarının aksine, *GTA*'da gördüğünüz bütün arabalar sizindi. İstediğinizin içindekini tekme tokat dışarı atıp arabasını almanız mümkündü. Mafya babalarından aldığınız çeşitli görevleri becermek üzere şehir turları atarken bir de üstüne üstlük peşimize takılan polislerle uğraşıyordunuz. Oyundaki harika müzikler de cabası... *Grand Theft Auto*, zamanının en eğlenceli ve özgün oyunlarından biri olarak hala kalbimizdeki yerini koruyor...



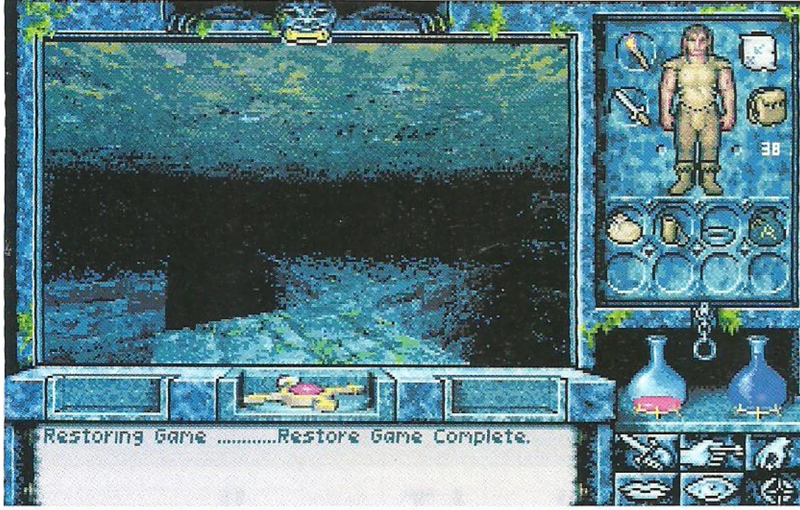


Might and Magic VI

3DO • 1998

21

Might & Magic serisi en başından beri geniş haritaları ve etkileyici FRP ögeleri ile beğeni toplamıştı; ama serinin altıncısı tam anlamıyla bir patlama oldu. 3D desteği olmasa bile gününe göre oldukça iyi grafikleri, sürprizlerle dolu geniş haritaları ve en önemlisi her özelliğinizi sonuna kadar zorlayan quest'leriyle *Might & Magic VI*, türün klasiklerinden biri haline geldi. Eğer oyun daha başarılı 3D grafiklere sahip olsa bir süre sonra yaratık avlamanın tek düzeliği quest'lerin heyecanına gölge düşürmeseydi kesinlikle ilk 10 içinde yer alabilecek bir oyundu.



Ultima Underworld I, II

ORIGIN SYSTEMS • 1992

20

Alıcılarına, "Müthiş, İnanılmaz!" çığlıklarını attıran sıkı first-person aksiyonu *Doom*'dan bile önce *Ultima Underworld*, roleplaying oyuncularına çok daha gelişmiş görüş, hareket, zıplama ve aydınlatma becerilerinde serbestlik deneyimi sağlayan 3D deneyimini tanıttı. Bu seri, PC Gamer editörlerinin en sevdiği oyunlar oldu ve bunun da sebebi çok açık (rüya gibi bir oynanırlıkları var, karışık bulmacalar içeriyorlar ve zamanlarının en gelişmiş grafiklerini kullanıyorlar). Hem orijinali, hem de çok çabuk çıkan takipçisi, fazlasıyla ayrıntılı ve kişisel olan Richard Gariott'un Ultima dünyası ile RPG tutkunlarının aklını başından aldı (zaten onlardan sonra da RPG eskisi gibi kalamazdı).

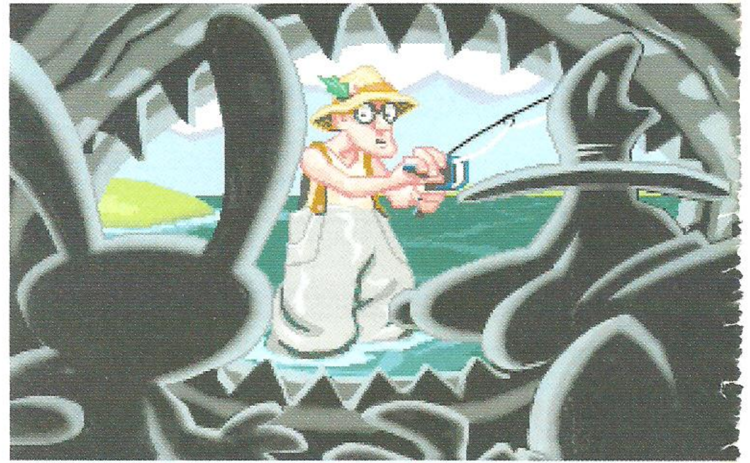
Myth I, II

BUNGIE SOFTWARE • 1997, 1999

19

Önceki antik üs kurmaya dayalı real-time stratejilerine meydan okuyan Myth oyunları, basit savunma ve saldırı gibi geleneksel kuralları yenileyerek taktiksel savaşa daha da yoğunlaşıp, RTS türünün yönünü biraz değiştiriyor. Neredeyse tamamen 3D ortamda (zemin poligonal; ama mesela birimler sprite'lardan meydana geliyor) *Myth* ve biraz daha geliştirilmiş devamı, oyuncuya uçan kameranın bakış açısını değiştirterek taktiksel durumları kavramalarına yardımcı oluyor (bu gerçekten çok etkileyici bir uygulama). Zekice hazırlanmış sürükleyici senaryoları, yeni multiplayer özellikleri ile birleştiğinde ortaya çıkabilecek bu tür oyunlar, gelecekte yeni bir türün habercisi olabilir.





Sam and Max Hit the Road

LUCASARTS • 1994

18

Maniac Mansion ile LucasArts, oyunculara "kahkaha bombası" adventure'u tarzında yeni bir fikir sundu ve *Pythonesque Monkey Island* oyunları ile bunu gerçekleştirmeye çalıştı; ama bu tarzın en çok güldüren oyunu hiç şüphesiz eğlenceli *Sam & Max Hit the Road* oldu. Steve Purcell'in, köpek bir dedektif ile onun manyak tavşan yardımcısı, *Sam & Max*'i konu ettiği baştan sona komik ve esprili çizgi romanının oyuna uyarlanmış hali, LucasArts'ın daha önce başaramadığı kadar sürükleyici ve zekice olmuştu. Kendine özgü bir görünüm, hızlı ve anlaşılır oyun ve neredeyse inanılmaz gelen etkileşimi, onu sadece birkaç şirketin üretebileceği cinsten bir adventure klasiği yapıyor.



Arkadaşlarım ısrarımı bir türlü anlamıyorlar; ama ben sadece *Quake II* diyorum... Sebep mi? Sayısız rakibi olmasına rağmen hala en hareketli ve şimdiye kadarki en etkileyici 3D shooter'lardan biri bana göre. Ayrıca profesyonel bölüm tasarımları ve silahları, yetenekli ve keskin zekalı oyuncuların tıkabasa silahla donatılmış beyinsizleri ne kadar kolay yenebileceğini kanıtlıyor.

Arzu Duymaz • Editör

kenan9593

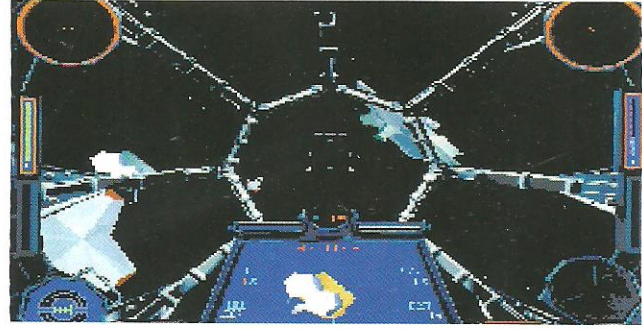
Longbow 2

JANE'S COMBAT SIMULATIONS • 1997

17

Bütün zamanlarının en iyi askeri uçuş sim'lerinden birinin uçaklarla yakından uzaktan alakasının olmadığı her zaman gözden kaçmıştır. Jane's *Longbow 2*, AH-64 Apache saldırı helikopterinin yüksek detaylı bir modellemesi. ABD'nin silahlı kuvvetlerine en iyi yakın destek sağlayan birimi Apache, uçuş sim'lerine yeni bir özellik getiren birkaç müthiş öğretici görev sayesinde her şeyi ile size öğretiliyor. Sonra da savaşlara katılıyorsunuz (ve işin gerçek zevkini tadıyorsunuz). Tank avlama işi, düşmanı Hellfire füzeleri ile patlatmak sayesinde hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı. Müthiş grafikler ve harika zeminler, *Longbow 2*'yi savaş sim'leri arasında en yüksek sıralamaya çıkarıyor.





TIE Fighter Collector's CD-ROM

LUCASARTS • 1996

16

1997'de PC Gamer tarafından Bütün Zamanların En İyi PC Oyunu seçilen LucasArt'ın uzay savaş epiği, aradan geçen iki yıla rağmen sadece yedi basamak kayıyor (hala eskisi gibi sağlam ve dinç).

Star Wars uzayında itdalaşını bize sunan ilk oyun da, çok tatminkar bir uçuş sim'i ile aksiyon oyunlarının basitliğini *Wing Commander* stilinde birleştiren LucasArts'ın orijinal *X-Wing*'iydi ve bir yıl sonra *Tie Fighter* parladı ve kötü adamlara katılmanızı mümkün kılarak olayı bütünüyle başka bir boyuta taşıdı. Galactic Empire'da, Rebel'lere (isyancı) saldırarak kariyerinizi geliştirebilirsiniz.

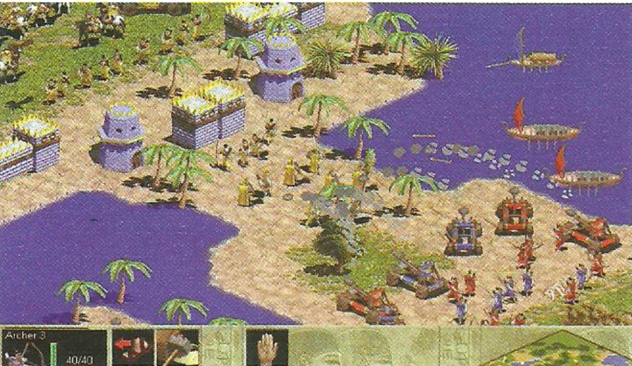
Bu şekilde *X-Wing* oyuncularını da cezbeden *TIE Fighter*, Star Wars'ın harika eski stil ortamını da koruyarak PC oyunlarının şöhretler listesine adını yazdırdı. Collector's CD-ROM versiyonu içerdiği ekstra görevler ve geliştirilmiş yüksek çözünürlükteki grafikleri ile oyunu modern bir klasik haline çeviriyor.

Age of Empires

MICROSOFT • 1997

15

WarCraft II'nin ve *Command &Conquer*'ün kasıp kavurduğu bir dönemde real-time strateji piyasasına dalan *Age of Empires*, hayal kırıklığına uğratan diğer yeni oyunların aksine RTS hayranlarının büyük beğenisini topladı. Microsoft'un yaratıcılık dehasını sergilediği oyun, etkileyici grafiklerinin yanı sıra bağımlılığa sebep olan yeni oynanınış tarzı ile de uykusuz gecelerimize damgasını vurmuştu. Bütün yeniliklerine rağmen içerdiği bazı ufak tefek sorunlar (mesela AI yetersizliği), *AoE*'ın listemizde daha da yukarılara çıkmasına engel oldu; ama şu sıralarda yayınlanma aşamasına gelen *AoE II*, gelecek Top50'imiz de Microsoft'un başarısını daha da yukarılara taşıyacak gibi gözüküyor (Bill Gates'in ne zaman boşa emek ve para harcadığını gördünüz?). Yine de yüksek kalite seviyesi ve şık arabirimi ile ne kadar özverili bir çalışma olduğunu kanıtlayan *Age of Empires*, listemizdeki saygın yerini sonuna kadar hak ediyor.





Command & Conquer: Red Alert

WESTWOOD STUDIOS • 1996

14

Real-time stratejilerinin atası *Command & Conquer*'ın müthiş başarısından sonra Westwood Studios, cesur ve şaşırtıcı bir yöne saptı (geçmişe, gerçek dünyadan ve bilim kurgu hikayelerinden seçilen silahların kullanıldığı II. Dünya Savaşı'na doğru yöneldi). GAP Generator, Tanya, Nükleer Füzeler ve pek bilinmeyen Tesla Coil gibi yeniliklerin sonucu olarak ortaya yepyeni bir taktik konusu olan ve real-time strateji türünü bir sonraki seviyeye taşıyan bir oyun çıktı (bu sayede de *Red Alert*, PC Gamer ofisinde en çok oynanan oyunlardan biri haline geldi. Piyasaya hangi rakibi çıkarsa çıksın *Red Alert*, özgün ve hem C&C serilerinin hem de RTS türünün devamına yol açan bir baş yapıt olarak her zaman hafızalarımızda kalacak.

X-COM: UFO Defense

MICROPROSE • 1994

13

Pek bilinmeyen ve adı az duyulmuş Mythos Games'in müthiş strateji oyunu, aniden ortaya çıktı ve daha önce birkaç oyunun daha yaptığı gibi bizi esir aldı. Dünya'yı uzaylıların istilasından korumak için kurulmuş bir savunma organizasyonu olan *X-COM*'un liderisiniz, önemli kaynaklarınızı dengede tutup yeni üsler kurmak, yeni silahları araştırıp uzaylıların teknolojilerini incelemek ve taktiksel sıraya dayalı savaşta kullanmak üzere bir takım oluşturmak uzaylıların istilasını önlemenizin tek yolu. *X-COM*'un her ögesi yerli yerine oturmuş. Bu da oyundan mutlaka zevk alacağınız anlamına geliyor.

Oyun piyasaya sürüldüğü sıralarda bile o şartlara göre en iyi grafiklere sahip değildi; ama zaten oyunu oynayan kimse bunu pek de umursamıyordu. Gerilimli saklambaç savaşı, ürkütücü ses efektleri eşliğinde size tedirgin anlar yaşatıyordu.

X-COM: UFO Defense ilk defa çıktığında birçok oyun onun başarılı formülünü taklit etmeye çalıştı; ama strateji ve taktiğinin güzel karışımına hiçbir zaman ulaşamadılar. İyi oyunların müthiş efektlere ihtiyacı olmadığını ispatlamak için bile hala bu oyunu tekrar ziyaret edebilirsiniz (ya da ilk defa da deneyebilirsiniz).





WarCraft II

BLIZZARD ENTERTAINMENT • 1996

12

WarCraft II piyasaya sürülene kadar oyun endüstrisinde Blizzard adı pek de iyi tanınmıyordu; ama real-time stratejide açtığı yeni devir ile kısa sürede bir yıldız haline geldi. Azeroth toprakları için Orc'lar ve İnsanlar arasındaki savaş, hikayeler şeklinde kağıtlara döküldü ve görevlerde bütün sürükleyicilikleri ile peşisıra devam ettiler. Üs kurma, kaynak yönetimi ve taktiksel savaş, oynanabilirlik bakımından basitti; fakat yeterince içerikliydi ve iki tarafa da eşit dağıtılmıştı. Hava ve deniz savaşları, olaya ayrı bir boyut kazandırmış ve hepsi de kendine has yeni özellikler bulunduran yeni birimlerle birlikte oyunun zevkine zevk katmışlardı. Bu oyun, baştan aşağı bir klasik.

Sid Meier's Alpha Centauri

FIRAXIS GAMES 1998

11

Bir oyun klasiğini geliştirmek güçtür. Klasik derken eğer biri bunu yapabildiyse, o harika oyunun ardındaki ikili tabii ki Sid Meier ve Brian Reynolds olur.

Alpha Centauri, *Civ II*'nin aniden bittiği yerden, yani insanoğlunun başka bir gezegene koloniler gönderdiği yerden başlıyor. Sonuçsa ismi dışında her şeyiyle *Civilization*'ın temelleri üzerine kurulmuş bir uzay çağı devamı. Civ severler tarafından iyi bilinen eski strateji kuralları üzerine heyecanınızı pekiştirecek miktarda bilim kurgu serpilmiş. Oyunun yenilikleri sayesinde kendi kendinize "tamam bu son tur! peki, son bir tur daha..." derken saatler geçtiğini fark edeceksiniz.

Özgün ve yenilikçi *Alpha Centauri*, kısa sürede sıraya dayalı formun gelişimindeki kilometre taşlarından biri haline geldi. En kafa yorucu, zihin zorlayıcı ve gayret gerektiren oyunu arayan ciddi oyuncular için ciddi bir oyun. Eğer PC oyun tasarımında zekanın ve olgunluğun kullanıldığı tatmin edici bir örnek varsa, o da *Alpha Centauri*'dir.





Oyunlar üzerine ahkam kesmek kolaydır; ama iş içlerinden birini seçmeye gelince tıkanıp kalırsınız. "Onu mu desem?", "ama bu da iyi", "yoksa şu mu?" kıvranıp durursunuz. Neyse ki bu sene *Rainbow Six* bizi bu dertten kurtardı. Bakın ne kadar rahat söylüyorum: *Rainbow Six* gelmiş geçmiş en iyi oyundur. Sağolasın *Tom Clancy*. Onu en iyi oyun yapanın ne olduğunu bu küçük pencereye sığdıramam; ama merak edenler bu ay ki köşe yazıma bir göz atabilirler.

Tuğbek Ölek • Teknik Editör

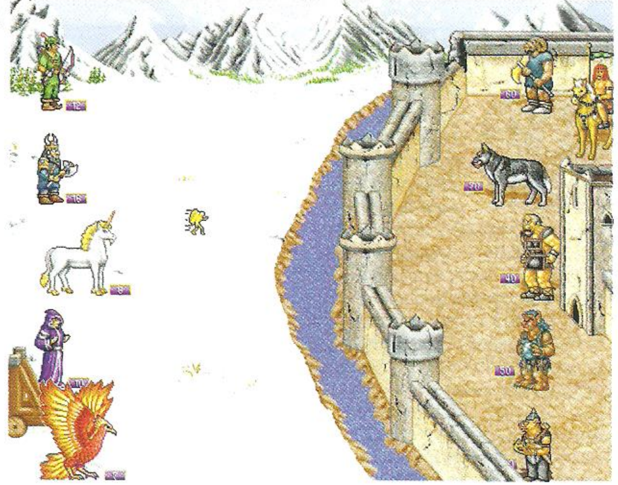
Heroes of Might and Magic II

NEW WORLD COMPUTING • 1996

10

Sid Meier'ın *Alpha Centauri*'si ve *Civilization II*'si ile New World Computing'in *Heroes of Might and Magic II*'si, sıraya dayalı strateji oyunlarının gelmiş geçmiş en çok bağımlılık yaratanlarıdır. Her ne kadar Heroes destanı üç defa yenilenmiş olsa da diğer ikisi, yüreğimizde bu oyun kadar fazla yer etmedi (sonsuza dek değerini yitirmeyecek).
Heroes II'de göreviniz çok basit, yani en azından yeryüzünde öyle: Enroth'ün hayal dünyasına girin ve düşmanlarınızı yok edin. Her oyuna bir kalesi ve birkaç güçsüz savaşçısı olan gezgin bir kahraman (hero) olarak başlıyorsunuz ve kalenizi yeni yapılarla geliştirmeye koyulup önünüze çıkacak diğer kaleleri ve kahramanları yenmenize olanak tanıyan daha kuvvetli savaşçılar kiralıyorsunuz. Ayrıca size yardımcı olabilecek birkaç yeni kahraman daha kiralayabilirsiniz, çeşitli eşyalar ve keşfedilmeyi bekleyen birçok ufak görevlerle dolu haritalarda cabası. Öyle görünüyor ki, siz oynadıkça keşfedeceğiniz şeyler de çoğalıyor.

Bu listede yer verilen diğer sıraya dayalı oyunlarda olduğu gibi bu oyunun da bütün özelliklerini birkaç cümle ile özetleyebildik. Ne diyebiliriz ki, bu oyuna mutlaka ama mutlaka sahip olmalısınız. O kadar.



Baldur's Gate

INTERPLAY 1998



9

İş, sade roleplaying oyunlarına geldiğinde *Baldur's Gate*, birkaç senedir hiçbir rakibinin alt edemediği yenilmez bir krallık ilan etti. Bioware'ın bu cevheri şık bir arayüz, geniş bir hikaye, tamamı düzenlenebilen çok karakterli grup ve hatta birleşik oyunlar için multiplayer desteği sunarak yeni çıkacak RPG'ler için beklentiyi yükseltti. *Baldur's Gate*, oyunculara *Advanced Dungeons and Dragon's Forgotton Realms* dünyasından çekip çıkarılmış geniş bir haritayı keşfetme zevki veriyor. Bütün karakterleri ve ortamları tablo gibi kaplayıp bunları sevilen AD&D dünyasında birleştiriyor. Roleplaying ve onun AD&D kuralları ilginizi çekiyorsa bu oyunu sakın kaçırmayın.

FIFA 99

EA SPORTS • 1998

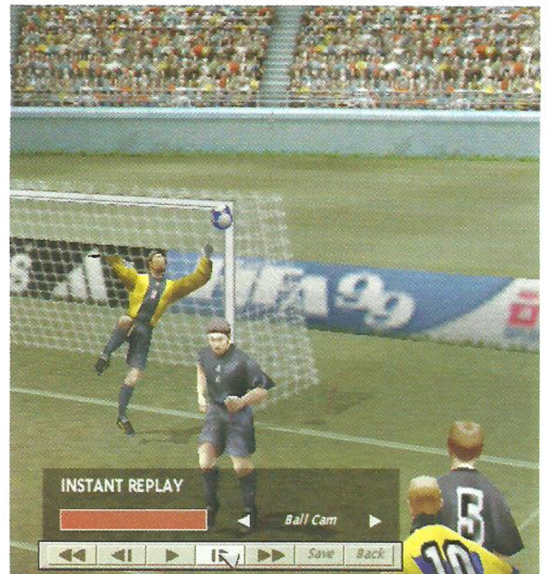
8

Futboldan hoşlanıp da *FİFA99*'a duyarsız kalabilecek bir oyuncu olabileceğini hiç sanmıyorum. 1994 yılından beri bıkmadan usanmadan oynadığımız FİFA serisinin en iyi oyunu olan *FİFA99*, hem grafikleri hem de müthiş oynanabilirliği ile futbol oyunları içinde hiç kuşkusuz bir numaradır. Bugüne dek serinin birçok takliti çıkmış olsa da, hiç kimse bunların *FİFA99*'un başarısını yakaladığını iddia edemez.

FİFA99'un futbol oyunlarına getirdiği sayısız yenilik var; ancak bunlardan en önemlisi, maç içinde sayısız taktiği kullanabilmemiz. Ofsayt taktiğinden tutun da herhangi bir oyuncuyu kanatlara göndermeye kadar her türlü taktik, maç sırasında isteğinize göre uygulanabiliyor.

Bunun yanı sıra *FİFA99*'un gelmiş geçmiş tüm futbol oyunlarından daha üstün grafiklere sahip olduğunu da unutmamak gerek. Gerçekçi hareketler ve iyi tasarlanmış stadyumlar, bugüne dek hiç bir oyunda bu kadar başarılı değildi. Gelecekte de FİFA serisi oyunları dışında bu kadar başarılı grafiklere rastlayabileceğimizi sanmıyorum.

Sonuç olarak *FİFA99*, bugüne dek piyasaya sürülmüş tüm futbol oyunları arasında tartışmasız bir numara ve koltuğunu uzun süre kimseye kaptıracak gibi görünmüyor.



Jedi Knight: Dark Forces II

LUCASARTS 1997



7

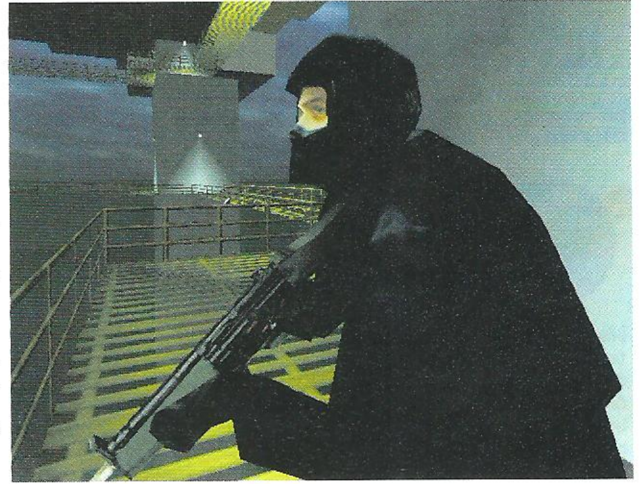
Geçen senenin birincisi, son sıralamada 3D aksiyon türündeki rekabet sonucu yerini bırakıp bir az gerilere düşmüş; ama etkileyici tasarımı ve derin atmosferi, onun hala ilk onda bulunmasına yetiyor. Hatta, *Jedi Knight*'ın, şu anda piyasayı kasıp kavuran *Half-Life*'ın kullandığı birçok özelliğin de öncüsü olduğu tartışılabilir bir konu. Oyunun gidişatını yönlendiren mantıklı sinematik bir hikayenin anlatım şekli, geleneksel "vur kötüyü, kap anahtarı" tarzındaki oyunlardan farklılaşmış zengin ortamlar ve oynanabilirlik.

Jedi'nin yeterli 3D motoru, *Quake II* veya *Unreal*'ın ki kadar göz kamaştırıcı olmasa da bu sorun diğerlerine göre daha ileri seviyedeki level tasarımları ile telafi ediliyor; ama üstünde çok uğraşılmış, baş döndürücü yükseklik mimarileri ve bütün bir level için baştan tasarlanan şaşkın oyuncunun da içinde bulunduğu bir yıldız gemisinin değişik "duvar", "zemin" ve "tavan" çizimleri gibi bazı görsel güzelliklerde ara sıra karşımıza çıkıyor. Kuvvet güçleri ve ışın kılıcı dövüşleri de oyunun derinliğine derinlik katıyor, ve Dark Jedi savaşçıları da bir PC oyununda karşılaşabileceğiniz en zorlu ve yaratıcı rakip olacaktır herhalde.

Oyunun multiplayer modu beklenen ilgiyi pek gösterememiş olsa bile *Jedi Knight*'ın tek kişilik oyundaki yenilikleri unutulmamalı. *Half-Life*'ın yanı sıra bu oyunu da diğer oyunları değerlendirirken baz alabilirsiniz.

Tom Clancy's Rainbow Six

RED STORM ENTERTAINMENT • 1998



6

Bir oyunun zaten çok gelişmiş bir kategoriye onu neredeyse baştan yaratacak bu denli fazla yenilik getirmesi pek sık görülen bir olay değildir; ama *Rainbow Six*'in genel olarak akılsızca katliam yapmaya dayalı 3D aksiyon türüne tam olarak yaptığı şey buydu. Bir anti-terörist birimi ile ilgili olan Clancy'nin baş yapıtına dayanan ve gerçekten mümkün olduğu kadar uzaklaşmamaya çalışan *Rainbow Six*, tek merminin can alabildiği ve düşmanın en ufak bir tehlikede bile elindeki rehinelerden birini öldürebildiği yeni kuralları tanıtıyor. Görev planlama ve takım yönetme, işi daha da karışık hale getiriyor ve multiplayer modu, geleneksel deathmatching'in kitabını baştan yazıyor. Piyasaya sürüldükten hemen sonra karşılaştığımız ve sinir olduğumuz bug'lar da olmasaydı bu oyunun ilk onda olmasına hiçbir şey engel olamazdı.

System Shock 1, 2

ELECTRONIC ARTS • 1994, 1999



5

Her ne kadar artık eskisi kadar bahsi geçmese de, orijinal *System Shock*, first-person ile roleplaying'i karıştırıp bize bir gelecek macerası olarak sunmuştu ve bir zamanlar alıp oynayan yorumcuları ve oyuncuları büyülemişti. PC Gamer'da en sevilenlerden biri olan bu oyun için çok bekledik ve devamı niteliğindeki ikincisinin de en az ilki kadar kaliteli olduğunu anladığımızda içimizde beliren ve ilk oyunun süper kötü bilgisayar manyağının bir şekilde tekrar ortaya çıkmasından duyduğumuz heyecanı herhalde tahmin edersiniz. Anlayacağınız hayal kırıklığına uğramadık.

Tasarım dengesinin özelliklerini tamamını ilkinden alan *System Shock 2*, first-person aksiyonunun en iyi ögeleri ile roleplaying'in derinliğini ve ayrıntı seviyesini birleştiriyor. Oyuncuların yarattıkları karakterlerin silah becerisi üzerine yoğunlaşmalarını (böylece bir Marine olur), teknoloji üzerine yoğunlaşmalarını (böylece bir Navy Officer olur) veya zihinsel beceriler üzerine yoğunlaşmalarını (böylece bir OSA ajanı olur) seçebilmesi, oyunun çeşitliliği ve tekrar oynanabilirliğini artırıyor . Her iki oyunda da bulmacaların seçilen karakterin duyarlılığına uygun değişik bir çözümü bulunuyor ve oyunda ilerledikçe karakterlerin becerileri gelişebiliyor ve böylece karşılaştıkları daha zor problemleri rahat aşmaları sağlanıyor. Oyun içi atmosfer dehşet veriyor. İki ana türde de işi mükemmel yürütüyorlar. First-person hayranları, zengin oyun derinliğini takdir ederken roleplaying oyuncuları ise geleneksel RPG dünyasından bile daha gerçekçi ve ayrıntılı bir ortama itiliyorlar.

System Shock 2, 3D oyunculuğunu yeni seviyelere çıkarıyor ve o kadar gerçekçi bir deneyim yaşatıyor ki bazen tüylerinizin bile ürperdiğini hissediyorsunuz. Eğer az da olsa sağlığınızı düşünüyorsanız, sakın bu oyunu karanlıkta oynamayın.

StarCraft

BLIZZARD ENTERTAINMENT • 1998



4

Takdir edilmeli ki ne kadar başarılı olurlarsa olsunlar, her zaman daha fazlasını hedefliyorlar. Blizzard Entertainment, çalışmalarını *WarCraft II*'nin bilim kurgu devamı üzerinde yoğunlaştırdılar (uzayda birkaç çeşit Orc'un kapışmasını andıran bir şey) ve çok daha iddialı bir şey geliştirmek için çizim masalarına geri döndüler. Sonuç *Starcraft* oldu, yeni yapılan RTS'lerin uyması için real-time stratejisinin kural kitabını baştan yazan ve yeni ölçüler ekleyen oyun.

Önceki RTS oyunları hep kendilerini benzer birimleri ve taktikleri ile iki ırkta sınırlandırırken *StarCraft*, sadece birim ve yapı tiplerinde değil ama inşa, keşif, saldırı ve savunma metodlarında da birbirinden tamamen farklı üç ırk sundu. Daha da etkileyici olan şeyse, yine de bu büyük ayrılıklarına rağmen üç ırkın neredeyse mükemmel bir şekilde dengelenmiş olmalarıydı (her ırkın diğerleri tarafından gafil avlanabildikleri birer zayıflıkları var). Sonuçta ise sizi çeşitli deneyimler bekliyor, öyle ki bir Protoss'a Protoss karşılaşmasında izlemeniz gereken düşünce tarzı, mesela Terran'a karşı Zerg eşleşmesinde çok daha farklı olmalı.

Öte yandan *StarCraft*, zengin karakterleri ve kişiliklerini birleştirerek türünün en iyi ürün tasarımı konusunda da diğer rakiplerin geçiyor ve böylece Blizzard'ı da eski tahtına yeniden oturtuyor (her birimin kendine has seslendirmesi ve verdiği ayrı bir his var). Ölümcül Marine'lerden ve kundakçı Firebat'lerden tutun da uğursuz Dark Archon'lara kadar uzanıyor. Bunların hepsini bir tek pakete sığdırabilirseniz, ortaya tasarlanan en iyi real-time stratejisi çıkar.

Quake I, II

ID SOFTWARE • 1996, 1998



3

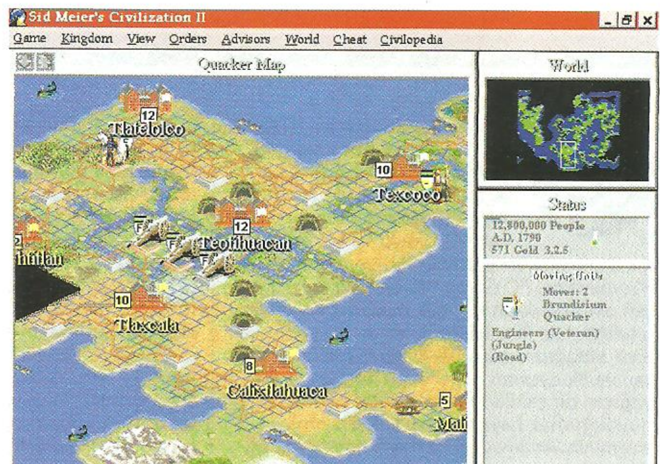
PC oyunlarının tarihini tek bir kitapta toplamaya kalkarsak sırf *Quake* oyunlarının kendisi için herhalde bir tam bölüm ayırmak zorunda kalırdık; ama bunu gerçekten hak ediyorlar. Tabii ki öncüleri *Wolfenstein 3D* ve *Doom*, first-person shooter dediğimiz türe asıl kaynaklık yapan iki önemli oyundu; ancak türü gerçekten ilk üç boyuta taşıyan oyun *Quake* olmuştu ve gelecekte ona en büyük ayrıcalığını verecek olan multiplayer özelliği de vardı.

Tek kişilik oyunu, belli bir konudan tamamen yoksun olsa da ve hiçbir tema bütünlüğü bulunmasa da (karışık ve çamurlu bir ortaçağ yapısında bilim kurgu silahları ve şeytani yaratıklar) *Quake*'in multiplay modu hız, çeşitlilik ve taktiksel oyunda yeni bir çığır açartı. Ayrıca sınırsız yapı mimarileri, oyuncu topluluklarının kendi istedikleri ortamlar yaratmalarına ve orijinal tasarımların da önüne geçmesine imkan verdi.

Quake II, yeni silahlarla level tasarımlarının etkileyici birleşmesi ve müthiş grafik motoru sayesinde tek kişilik oyunu güçlendirdi; fakat yine asıl atılımı, multiplay sahasında yaptı. Sonuncusunun rekabete en açık piyasaya sürülmesinin üzerinden bir yıldan uzun bir süre geçmesi gözönüne alındığında, başka hiçbir oyunun onun tattırdığı deathmatch deneyimine yaklaşamaması gerçekten etkileyici. *Unreal*, *Half-Life* ve *Jedi Knight* gibi oyunlar, *Quake*'leri tek kişilik alanlarda çoktan solladılar; ama konu, diğer bilgisayarın başında oturan arkadaşını arkadan vurduğunda aldığın zevke geldiğinde hiç kimse id Software'ın eline kan(!) dökemez.

Civilization II

MICROPROSE • 1996



2

Civilization'ın ve onun takipçisinin yarattığı o muhteşem etkiyi anlatmak olanaksız. İkisinin de büyük ölçekli sıraya dayalı stratejilerde belirledikleri yeni standartlara hala hiçbir oyun yaklaşamıyor bile.

Oyuncular, toplu yerleşmeye geçmenin eşiğinde olan ama hala göçebe yaşayan kabilelerden birini seçip kontrol etmeye başlıyor. Sosyal gelişim, yönetim şekli ve savaş tutumunuzu belirleyerek diğer kültürlerle rekabet içindeki medeniyetinizin gelişimine yön veriyorsunuz. Sosyal gelişimlerden hepsine bu oyunda yer verilmiş (medeniyetinizin dininin ve sosyal oluşumlarının doğum sancılarında onlara rehberlik edip derebeylikten demokrasiye geçiş aşamasında oluşan isyanları bastırmanız gerekecek). Ayrıca doğaya ve teknolojiye hükmedip çağın bilgilerini, yeni yapılar kurmak ve tabii yeni silahlar geliştirmek için kullanmayı becerebilmelisiniz. Daha da etkileyici olan şey ise tarihimizin sorunlu devirlerindeki durmak bilmeyen yok etme arzumuza da ayna tutan, diğer ırklardan daha iyisini yaratmanın rekabetini size yaşatması.

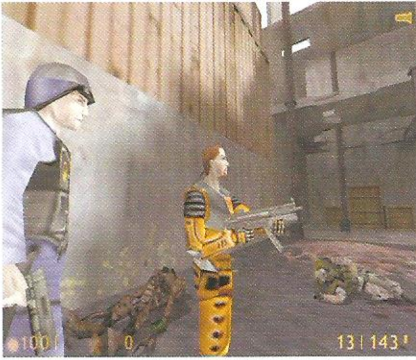
Güçlü ve sizi saran bir oynanabilirliğe sahip ve bütün ciddi oyuncular için sahip olunması gereken bir eser. *Civilization II*, her an eğlenceli, eğitici ve tabii ki özgün bir oyun, kesinlikle bütün zamanların en önemli oyunlarından bir tanesi olarak hatırlanmalı.

Half-Life

SIERRA • 1998



Half-Life çıkana kadar 3D aksiyon oyunları, tekdüze bir şekilde yollarına devam ediyorlardı. Türün ustalarından id Software, bildiğimiz (ve artık suyu çıkan) anahtar bulup kapı açma gibi oyun temalarını aşmaya çalışmaktansa, *Quake II*'nin görüntü yeniliklerini taklit etmekle ilgilendikleri bir sırada geleneksel tek kişilik oyunlardan çok multiplay'e yoğunlaşacaklarını açıkladı.



Ve sonra Valve'ın *Half-Life*'ı geldi, öyle çok tantanalarla, reklamlarla falan gelmedi; ama tüm beklentilerimizi sonsuza dek değiştirdi.

Çoğu 3D aksiyon oyunlarının geliştirici firmaları, *Half-Life*'ın türde yaptığı değişikliklere ayak uydurmak için tasarım konularını tekrar masa üstüne yatırmak zorunda kaldıklarını itiraf ediyorlar. Daha önce hiçbir oyun, çıtayı bir aksiyon oyunundan beklentilerimiz ve olmasını istediğimiz bağlamında bu kadar yükseltmemişti. O kadar ki, artık "first-person shooter" terimi bu tür oyunlar için fazla basit ve kaba geliyor.

Yenilikleri göz önüne alın: *Half-Life,* oyuncuyu aksiyonun tam göbeğine göndermektense (her zaman olduğu gibi) aniden etkileşimli bir açılış sahnesine koymadan önce sizi alıştıra alıştıra tanıdık ve normal bir yaşamın sürdüğü senaryo ortamına çekiyor. *Half-Life,* level'lar arasında gösterilen uygunsuz ara sahnelerle zevkinizi bozmaktansa (her zaman olduğu gibi) bölüm geçişlerini ve oyunun hızını kısa ve öz altbaşlıklar halinde size bildiriyor. Basit bir araç; ama sizi oyunun gerçekçiliğinden uzaklaştırmayacak ve dolayısıyla eğlencenizden alıkoymayacak bir sistem. O açılış sahnesinin hemen ardından gelen ve bütün hareketinizi tek düzelik ve basitlikle sınırlayan form (her zaman olduğu gibi) yerine *Half-Life,*







daima, oyuncunun bir sonraki adımı konusunda merakını uyandıracak ve hikaye hakkında bazı ipuçlarına ulaşabileceği etkileşimli oyun içi karakterler sunuyor.

Bunun yanı sıra....neyse, herhalde anlamışsınızdır. *Half-Life*'ın tahmin edilebilecek hikaye anlatımı ve bir filmde rol oynuyor hissini veren işçiliğini size daha saatlerce anlatabilirim; fakat bunların hiçbiri eğer gerçekçi ve müthiş bir ortam ve düşman tasarımı olmasaydı bir işe yaramazdı.

Ayrıntılı ve zekice inşaa edilmiş ve dikkatlice kaplanmış yapılar; sizi rahatlıkla zorlayacak ve tekrar tekrar oynamanıza sebep olacak şaşırtıcı yapay zeka; yüreğinizi ağzınıza getirecek ani atakların doğru zamanını çok iyi bilen canavarlar; iyi dengelenmiş çoklu seviyeli bulmacalar ve daha bir sürü şey...

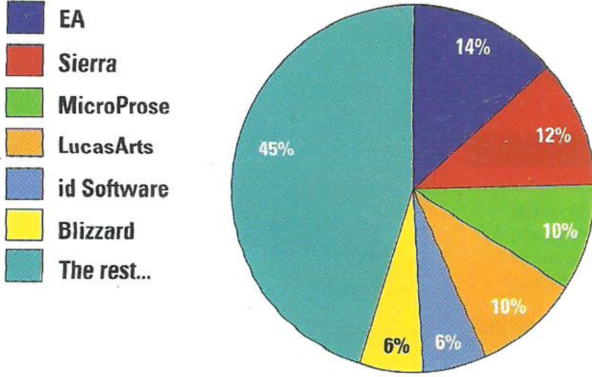
Zengin tasarımı ve güçlü atmosferi başarılı bir şekilde birleştirmesi eşi benzeri olmayan bir tek kişilik oyunu oluşturuyor. Baştan sona defalarca okunabilen bir kitap veya seyredilebilen bir film gibi öyle ki her seferinde ayrı bir tat alabiliyorsunuz.

Orijinal sürümü multiplayer konusunda hiçbir yenilik getirmemişti; fakat bu eksiğini de Game of the Year sürümünde yer verdiği Team Fortress Classic ile harika bir şekilde telafi etti. Son haliyle de hem tek kişilik hem de multiplayer modunda ilk defa eksikten yoksun bir 3D aksiyon oyunu paketi olarak karşımızda.

Half-Life, hiçbir konuda en ufak eksiği olmayan ve tam "artık mucizelere inanmıyorum" dediğiniz anda ortaya çıkan inanılması güç bir şaheser.

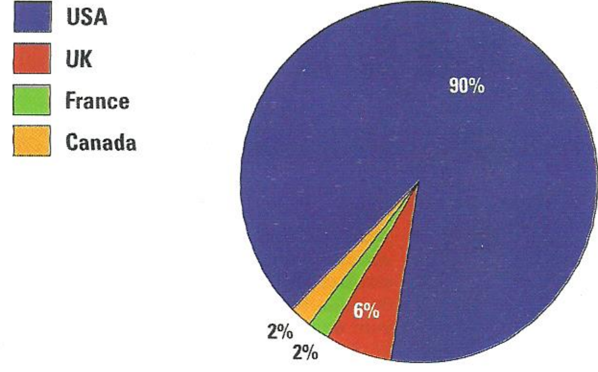
Top 50: Tamam da...bu kadar şeyin anlamı ne?

En iyi oyunları kim yayınlanmış?



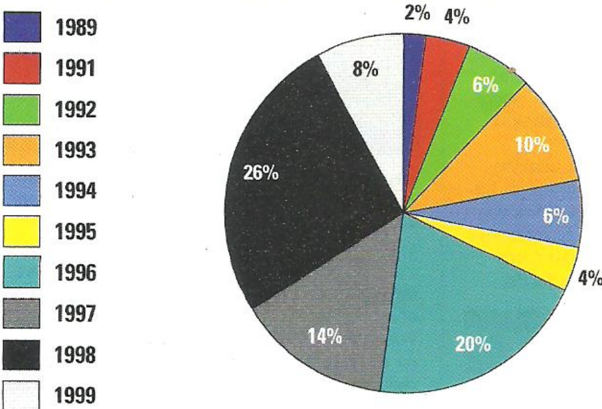
(EA, Sierra, ... Blizzard, diğerleri)
Sahip olduğu birçok farklı etiketle (Origin, Jane's, EA Sports, Maxis), Top 50'ye en fazla oyun sokan yayıncı, Electronic Arts aslında bizi pek de şaşırtmıyor. "Diğerleri" şirketi de geliştirdiği harika oyunlarla göz dolduruyor.

En iyi oyunlar nerede hazırlanmış?



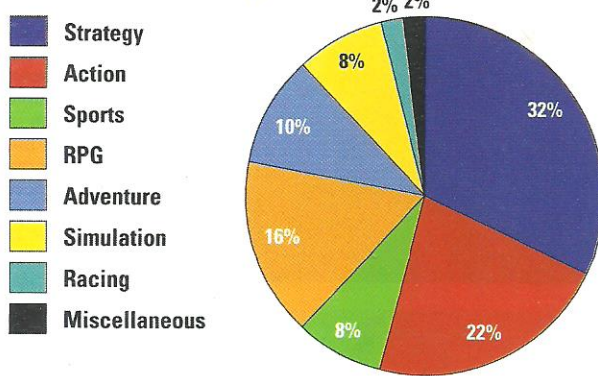
Tabii ki ABD! Ne sandınız? Top 50'ye giren oyunların yüzde 90'ı dünyanın öbür ucunda, Amerika'da hazırlanıyor. Buna Avrupa'dan sadece İngiltere ve Fransa ufak bir katkıda bulunabiliyorlar (umarım yakın bir zamanda bu listede bir de Türkiye'nin adını görürüz).

En iyi oyunlar hangi yıllarda yapılmış?



1998 yılı, tıpkı 1996'da olduğu gibi PC oyunları açısından altın bir yıl olmuş (öyle gözüküyor ki, her an başka bir kaliteli ürün geliştirilmiş). Ayrıca Top 50'deki oyunların yüzde 20'sinin de en az beş yaşında olduğunu hatırlatalım... Ne diyelim, ömürleri bol olur da torunlarımız da oynarlar inşallah!

En sevilen tür hangisi?



Strateji oyunlarının hemen her çeşidi Top 50'ye girmiş, bu tür tam anlamıyla listemize hükmediyor. E tabii, PC Gamer'cıların diğerlerinden daha zeki olduğunu zaten biliyorduk. Son iki yıldaki büyük gelişimleri sayesinde aksiyon oyunları ikinci sırada ve RPG'ler de pastadan kaptıkları dilimler ile hiç de fena sayılmazlar.

BİR BAKIŞTA TOP 50 1999

50	Tomb Raider	1996
49	Broken Sword2	1998
48	Panzer General II	1996
47	The Operational Art of War	1998
46	Thief: The Dark Project	1998
45	Master of Orion	1993
44	Betrayal at Krondor	1993
43	Prince of Persia	1989
42	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	1992
41	Unreal	1998
40	Ultima VII	1992
39	Starsiege Tribes	1998
38	Curse of Monkey Island	1998
37	Falcon 4.0	1999
36	Fallout 1, 2	1997/8
35	NBA 99	1998
34	Doom	1993
33	Motocross Madness	1998
32	SimCity 2000	1994
31	Worms: Armageddon	1999
30	Duke Nukem 3D	1996
29	Gabriel Knight: Beast Within	1996
28	Diablo	1996
27	Alone in the Dark	1993
26	Battlezone	1998
25	Lemmings	1991
24	Red Baron	1991
23	Railroad Tycoon II	1998
22	Grand Theft Auto	1998
21	Might and Magic 6	1998
20	Ultima Underworld I, II	1992
19	Myth I, II	1997/9
18	Sam and Max Hit the Road	1994
17	Longbow 2	1997
16	Tie Fighter	1996
15	Age of Empires	1997
14	C&C: Red Alert	1996
13	X-COM: UFO Defense	1994
12	WarCraft II	1996
11	Tom Clancy's Rainbow Six	1998
10	Heroes of Might & Magic II	1996
9	Baldur's Gate	1998
8	FIFA99	1998
7	Jedi Knight: Dark Forces II	1997
6	Rainbow Six	1998
5	System Shock I, II	1994/9
4	StarCraft	1998
3	Quake 1, II	1996/8
2	Civilization II	1996
1	Half-Life	1998

PCG



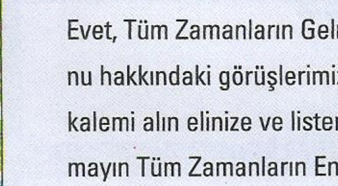
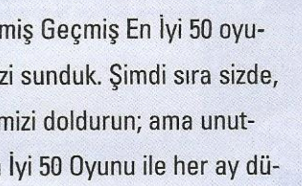


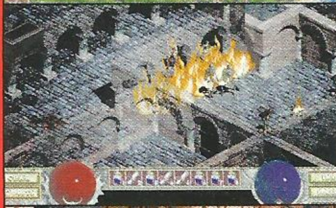
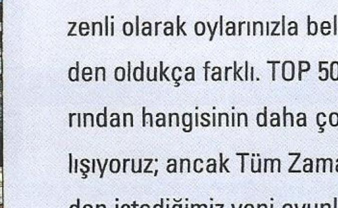
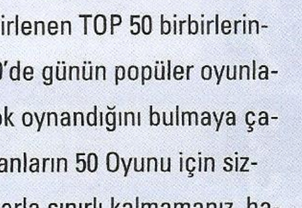

Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

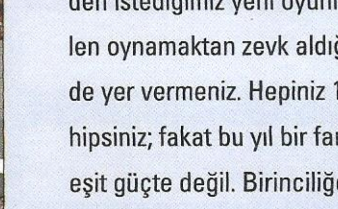
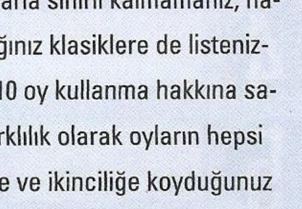
Evet, Tüm Zamanların Gelmiş Geçmiş En İyi 50 oyunu hakkındaki görüşlerimizi sunduk. Şimdi sıra sizde, kalemi alın elinize ve listemizi doldurun; ama unutmayın Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu ile her ay düzenli olarak oylarınızla belirlenen TOP 50 birbirlerinden oldukça farklı. TOP 50'de günün popüler oyunlarından hangisinin daha çok oynandığını bulmaya çalışıyoruz; ancak Tüm Zamanların 50 Oyunu için sizden istediğimiz yeni oyunlarla sınırlı kalmamanız, halen oynamaktan zevk aldığınız klasiklere de listenizde yer vermeniz. Hepiniz 10 oy kullanma hakkına sahipsiniz; fakat bu yıl bir farklılık olarak oyların hepsi eşit güçte değil. Birinciliğe ve ikinciliğe koyduğunuz oyunlar, diğer 8 taneye göre daha çok avantaj kazanacak. Bu nedenle birincinizi seçerken dikkatli olun. Tabii bu oyunu sizin gözünüzde 1 numara yapanın ne olduğunu söylemeyi de unutmayın. Görüşlerinizi yazarken kısa, öz ve elbette okunaklı yazmayı unutmayın; çünkü gönderdiğiniz bu bilgilerden bir veri tabanı oluşturarak Türk oyuncularını cezbedenin ne olduğu üzerine bir araştırma yapacağız. Ancak telaşlanmanıza gerek yok, sakın PC Gamer'ı bırakıp toplumsal araştırmalara daldığımızı sanmayın. Amacımız, oyun severlerin gerçekten en beğendiği oyunların listesini çıkarmak.

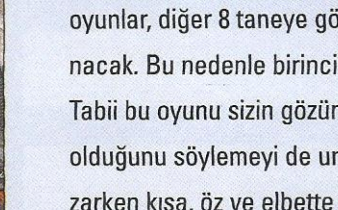
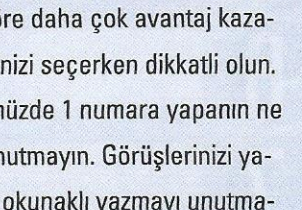
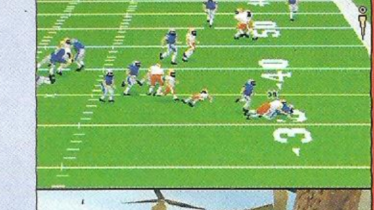


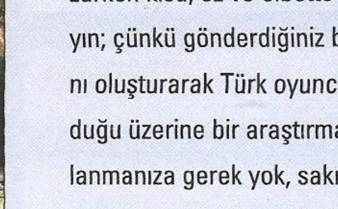
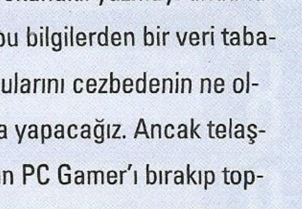


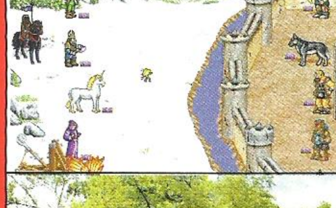
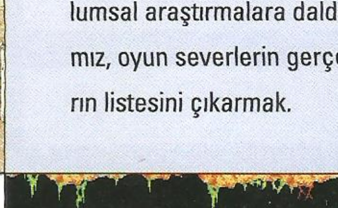
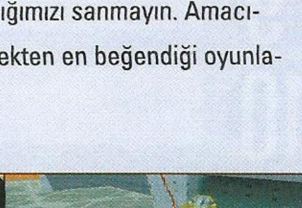




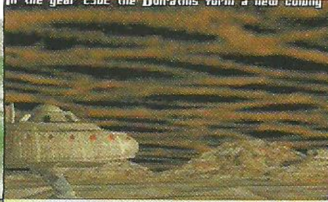
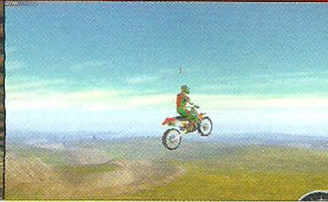



















PC Gamer okuyucuları gelmiş geçmiş en iyi 50 oyunu seçiyor

1

Bu oyunu sizin için favori yapan ne?

2

3

4

5

6

7

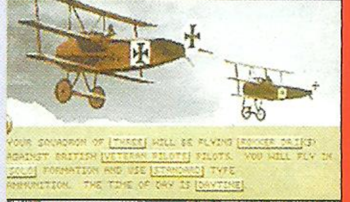
8

9

10









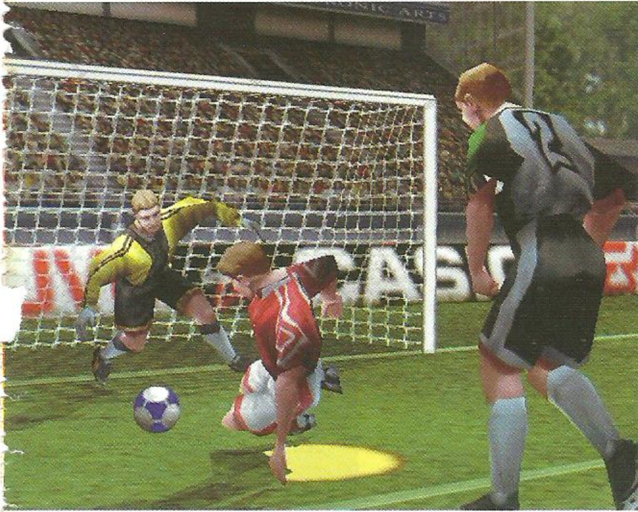
Yaşadığımız ulusal doğal afet nedeniyle ertelenen

PC GAMER'ın 1. yaşı şerefine

PC GAMER TÜRKİYE · CREATIVE WWW.SOUNDBLASTER.COM · MULTIMEDYA www.multimedya.com

Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası

5 Aralık'ta Rock House'da



Turnuvaya katılabilmek için formlarınızı en geç 12 Kasım 1999 Cuma gününe kadar "Gaming Fiesta FIFA '99 Turnuvası Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli İstanbul" adresine gönderiniz. Ya da www.pcgamer.com.tr'den kaydınızı yaptırabilirsiniz.

Turnuvaya katılım formunu gönderen ilk 512 kişi katılabilecektir.

Ön eleme tarihi PC GAMER tarafından 19 Kasım 1999 Cuma gününe kadar bildirilecek, elemeler 27-28 Kasım 1999 tarihleri arasında yapılacaktır.

Not: 18 yaşından küçükler turnuvaya katılamazlar.

Birinciye 6000$ değerinde bir bilgisayar

- Pentium III 600MHz işlemci;
- BX anakart
- 256MB RAM
- Hyundai P2910 Gamers 19" monitör
- Creative Encore 6x Dxr3 DVD kiti
- Creative 3D Blaster TNT2 Ultra ekran kartı
- 20.4GB Hard disk
- Creative SoundBlaster Live! Platinium ses kartı
- Creative Desktop Theater 5.1 DTT2500 hoparlör seti
- Creative 6x4x24 CDRW sürücü
- Joystick
- Creative Cobra Gamepad;
- Avermedia TV kartı;
- Creative WebCam III Web kamerası;
- Creative 56K modem;
- Mustek 600CP scanner
- Xerox 8C Printer

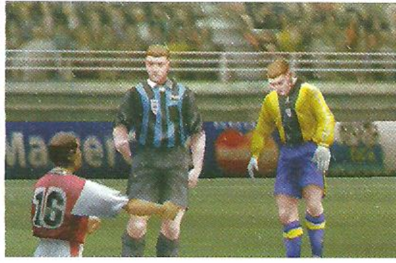
İkinciye 845$ değerinde

- Creative Encore 6x DVD Sürücü
- DXR3 mpeg kartından oluşan DVD kiti,
- Creative Desktop Theater 5.1 Digital
- DTT2500 hoparlör seti
- Günün popüler filmlerinden 10 adet DVD-ROM.

Üçüncüye 217$ değerinde

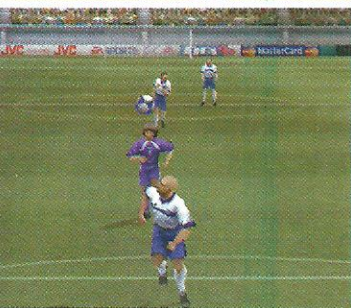
- Creative 3D Blaster TNT2 Ultra ekran kartı

Ayrıca çeyrek finale kalanlara bir yıllık PC GAMER aboneliği ve turnuva boyunca tüm yarışmacılara sürpriz hediyeler kazanma şansı.






PC GAMER TÜRKİYE

Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası

BAŞVURU FORMU

ADI :

SOYADI :

DOĞUM YERİ :

DOĞUM TARİHİ :

ADRESİ :

TELEFON :

E-MAIL :

EĞİTİM DURUMU:

TUTTUĞU FUTBOL TAKIMI:

YERLİ :

YABANCI :

Posta ile ya da elden başvuru formunuzu gönderiniz. Faks veya fotokopi kabul edilmeyecektir. Başvurularınızı www.pcgamer.com.tr adresinden de yapabilirsiniz.






İyi ki Doğdum!

Artık duymayan kalmadı, Ekim ayı *PC Gamer* için diğerlerinden daha özel bir anlam içeriyor; çünkü bu Ekim'den itibaren dergimiz rüştünü ispatlamış, kendini aşmış, muasır medeniyetler seviyesine çıkmış... aslında kısacası 1 yaşını doldurmuş bulunuyor. Yakaladığı her fırsatı eğlenmek için kullanan meşhur kadromuz eğlenmek için hazırlanan bir geceyi de doğal olarak eğlence sınırlarını aşıp "olmaz bu kadar da!" dedirtecek sınıra kadar doyasıya cıvıtarak geçirdi.



PC Gamer ekibinin bir bölümü eğlenirken... Diğerleri eğlenceye o an masanın altında devam ettiklerinden ortada yoklar

Kimler yoktu ki aramızda (aman canım kimler olacak, her gün ofiste birlikte çalışan insanlar işte)... Ofis ortamı içinde dışarıdaki dünyaya o kadar yabancılaşmışız ki, böylesi bir geceye ve diğer masalarda gülüp eğlenen insanlara adapte olmamız oldukça güç oldu ve biraz afalladık tabii (bazıları buna sarhoş olmak da diyor; ama kesinlikle sarhoj filan değildik). Yine de açıkça söylemek gerekirse kimse müşteri hizmetleri danışmanımız Bora kadar adaptasyon sorunu yaşamadı (başka bir deyişle sarhoş olmadı). Bora, ortamın kokusundan mıdır bilinmez, daha masadaki yerini almaya hazırlanırken sendeliyordu, çorba içerken herkesi öpmeye, salata yerken kusmaya başlamıştı. Sonra da bir iki kadeh içmek istedi, gerisini anlatmasam da olur herhalde. Gecenin en büyük itirafı ise Yazı İşleri Müdürümüz Adil Abi'den geldi. Editör sayfalarındaki tartışmalı fotoğraflarımızın yaratıcısı olan Adil Abi, Cem'e dönüp "Sen benim fotoğrafçılık kariyerimi mahvettin" dediğinde bu lafın anlamını kavrayacak kadar kendinde olanlarımız da birer birer kopma noktasındaki ipi göğüsledi. Zaten gecenin daha sonraki bölümlerini ben de hatırlamıyorum, tek bildiğim ise başımın ağrıdığı...

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki çeşit önemli bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve gerçekten zevk alarak oynayabilmeniz için bizim size önerdiğimiz donanım konfigürasyonu. Oyunlar, üretici firmanın size minimum diye gösterdiği sistemde çalışacaktır; ancak o kadar da iyi çalışmayabilir. Oyunları birkaç farklı sistemde test ediyoruz ki, oyunu iyi bir şekilde oynamak için gerçekten nelere ihtiyacınız olduğunu size doğru olarak söyleyebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Öyle her oyun %90'ın üzerinde puan alamaz; hele hele 100 tam puana ulaşabilenlerin sayısı parmakla sayılacak kadar azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun tam bir klasiktir, yani hem içerik hem de tasarım açısından kilometre taşı bir oyundur. PC oyunlarıyla ilgilenen herkese şiddetle öneririz.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Bu aralıkta puan alan her şey, rakiplerinden öyle çok çok gelişmiş olmasa da en azından bir göz atmaya değer. Ayrıca belli konulara ilgi duyan uzmanların ağızlarının suyu akarak "en iyi" olarak seçtiği oyunlar da bu aralığa düşecektir. Evet, belki piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar oldukça güzel oyunlar. İçinde bulundukları türün hayranlarına rahatlıkla önerebileceğimiz şeyler. Ancak yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların bulunması ihtimali var.

69%-60% İYİ
Ortalamanın üzerinde doğru dürüst bir oyun. Satın almaya değer olabilir; fakat büyük olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bazı sorunları vardır.

59%-50% ORTA
Bunlar sıradan oyunlar. Belki tamamen değersiz değiller; ama oyuna ayırdığınız parayı harcamak için pek iyi bir seçim de değiller.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Bu oyunlardaki ilginç sayılabilecek birkaç özellik, bir alttaki kategorinin derin boşluklarına düşmelerini engelleyen tek şey.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Rezalet oyunlar. Üstelik puan düştükçe daha da beter oluyorlar. Ne pahasına olursa olsun, bu oyunlardan uzak durun. Sonra "uyarmamıştınız" demek yok!

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna *"PC Gamer* Ayın Oyunu Ödülü"nü vereceğiz. Ve bu ay kazanan oyunumuz...



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



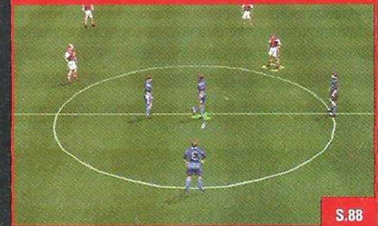
S.84

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



FIFA2000



S.88

FORCE 21



S.98

DISCIPLES



S.110

Tom Clancy's Rainbow Six:

TÜRÜ: Aksiyon/strateji **ÜRETİCİ:** Red Storm Entertainment **YAYINCI:** Red Storm Entertainment, (919) 460-1776, *www.redstorm.com* **GEREKENLER:** 3D hızlandırma varsa Pentium 233, yoksa Pentium 266, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı, 4MB SVGA ekran kartı **ÖNERİLEN:** : Pentium II 400, 128MB RAM, 500MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 28.8 veya daha hızlı TCP/IP; IPX; IGZ ve Mplayer.com'da ücretsiz Internet oyunu; Maksimum oyuncu sayısı: 16

1998 yılının en iyi aksiyon oyununun devamında, terörist karşıtı özel timimiz görev başına geri dönüyor.

Geçen sene *Tom Clancy's Rainbow Six* çıktığı zaman beklediğimiz şey sadece iyi vakit geçirmekti, oysa tam bir devrimle karşılaştık. *Rainbow Six* garip yaratıklar, railgun'lar ve respawn noktaları üzerine kurulmamış bir aksiyon oyununun da muhteşem olabileceğini kanıtlayarak first-person aksiyon türünün bütün geleneklerini yerle bir etti. Tek kurşunluk ölümler, hassas bir şekilde modellenmiş askeri silahlar ve anti-terörist stratejiler sayesinde daha önce ulaşılamamış bir gerçekçilik düzeyine ulaşan *Rainbow Six,* oynanış bakımından da inanılmaz derecede yoğundu. Artık her atışınız önemliydi, yanlış bir adım ölümünüz demekti ve takımın her elemanı kendi başının çaresine bakmak zorundaydı.

Geçen yılın sonlarına doğru *Rogue Spear*'ın duyurusu yapıldığı zaman hak verirsiniz ki biraz önyargılı davrandım; yaklaşık bir sene süren olağanüstü hızlı bir geliştirme sürecinden sonra piyasaya çıkacağı söylenen bu oyun, Red Storm'un ilk oyunun başarısından yararlanmak için hazırladığı bir proje gibi gözükmüştü. Acaba *Rogue Spear* tam bir devam oyunu olabilecek miydi, yoksa süslü püslü bir geliştirme paketinden ileri gidemeyecek miydi? *Rogue Spear*'ı saatlerce oynadıktan sonra mutlulukla belirtmeliyim ki sinir bozucu birkaç hatası olmasına rağmen bu oyun, ilkinin sunduğu muhteşem oynanabilirliği bir adım daha ileri götürüyor. Geliştirilmiş grafikleri, iyileştirilmiş yapay zekası, harika yeni silahları ve inanılmaz bölüm tasarımlarıyla *Rogue Spear,* anti-terörist oyuncuları uzun bir süre daha koltuklarına çivileyecek gibi görünüyor.

İlk oyunun bıraktığı yerden devam eden *Rogue Spear,* Rainbow takımının New York Sanat Müzesi'ndeki bir rehin alma olayını "araştırması" ve de kaçırılarak Brüksel Havalimanı'nda tutulan bir Boeing 747'nin tüm yolcularını kurtarmasıyla başlıyor. Bu iki olay, en başta alakasız gibi görünse de Rainbow ekibi çok geçmeden bu olayların iki azılı terörist tarafından planlanan çok daha büyük bir planın parçaları olduğunu açığa çıkarıyor.

Rogue Spear'ın hikayesi çok gergin bir şekilde ilerliyor. Maxim Kutkin adlı Rus asıllı bir mafya babası artık bu işleri bırakmaya karar veriyor ve Orta Doğulu terörist Samed Vezirzade ile bu ikisi işbirliği yaparak Batı'ya ciddi zararlar verme planları kuruyorlar. Planları arasında "rogue spear" kod adlı bir silahın kullanımı da var (bu çalıntı bir nükleer bomba). Konu böyle olunca Rainbow timinin bu karışıklığı çözmesi ve tabii ki dünyayı bir kez daha kurtarması da son derece heyecanlı bir kovalamaca halini alıyor.

Rainbow Six'te de olduğu gibi tek kişilik oyunun büyük bir kısmı görevler henüz başlamadan yaşanıyor. Geniş plan safhasında timinizin elemanlarını tanıyor, belli teröristlerle ilgili önemli bilgiler ediniyor, görevle ilgili diğer kritik noktaları öğreniyor ve bir sonraki görev hakkında da bilgi alabiliyorsunuz. Bu aşamadan sonra planlama safhasına geçerek timinizi oluşturuyor, onlara malzemelerini veriyor ve bir saldırı planı oluşturuyorsunuz.

Oyunun planlama safhası her ne kadar karmaşık olsa da Red Storm, ilk kez arayüzü basitleştirerek çok öğretici ve kullanımı kolay bir hale getirmiş; belki inanmayacaksınız ama orijinalinden da-



Bilgi ekranlarında, karşılaşacağınız düşmanla ilgili ayrıntıları bulacaksınız; ayrıca dünyanın o köşesinde olup bitenlerle ilgili olarak da açıklamalar yapılacak.

Sniper Atışı

Rainbow ekibinin cephaneliğindeki en ilginç yenilik, dürbünlü tüfekler olsa gerek... Bu görüntülerden de anlaşıldığı gibi bu silahların menzili inanılmaz.



Bu uzaklıktan tutturma şansımız çok az. Biraz yaklaşalım mı?



Bu daha iyi; ama yine de riskli. Ya son anda hareket edeceği tutarsa?



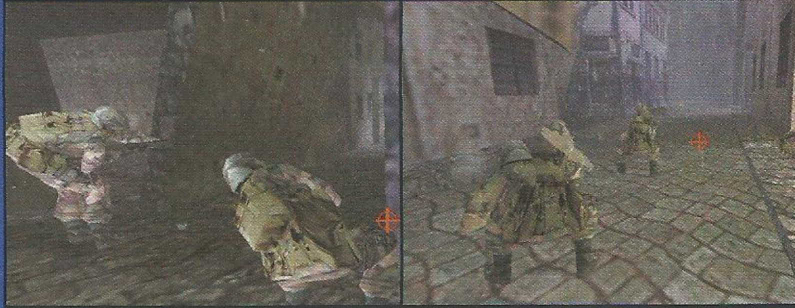
İşte şimdi oldu, bu görüntü çok daha iyi. Artık kaçış şansı yok.



Elveda pis terörist! Bu sana ders olsun, kimse Rainbow ekibine kafa tutamaz!

Rogue Spear

Eğilmek ve Gözetlemek



Rainbow Six'e yöneltilen en ağır suçlamalardan biri de eğilmiş haldeyken hareket edememeniz konusundaydı, bu sorun düzeltilmiş. Artık çömelmiş halde sadece hareket edebilmekle kalmıyor, köşelerden başınızı uzatıp bakabiliyorsunuz da... Çok şık bir hareket, beyninizin dağılmaması için de çok yararlı.

ha da iyi. Takımınızı donatmak çok daha kolaylaşmış, sadece birkaç tuşa basarak halledebilirsiniz.

Timinizin rota noktalarını ve teröristlerin son görüldükleri yerleri belirlediğiniz planlama ekranı, tamamen 3D bir görünüm sayesinde geliştirilmiş; artık takımınızın her bir kısmına farklı çatışma emirleri vermeniz mümkün. Bu emirler, komandolarınıza görev sırasında nasıl davranacaklarını bildirmenizi sağlıyor. Mesela Assault modunda timiniz karşılaştığı her "Tango"yu öldürüyor, Recon modunda ise susturuculu silahlar kullanıyor ve karşı taraf ateş açmadan ateş etmiyor. Ayrıca ilerleme hızını da siz belirliyorsunuz (blitz, normal ve cautious gibi seçenekler var), yani takımınızın nasıl hareket ettiği tamamen size bağlı.

Rogue Spear'a bir kat daha strateji ekleyen Red Storm, bu sefer de oyuncuların belli rota noktalarında belli komutlar verebilmelerine olanak sağlamış. Mesela takımınız bir noktaya ulaştığı zaman, önceden belirlediğiniz bir hedefi uzaktan vurmalarını (siz emir verene kadar ateş etmeyecekler), kendilerini savunmalarını ya da bir bölgeyi korumalarını bildirebilirsiniz. Tüm bu planlama işleri, harekete geçmeden önce gereksiz çırpınışlar gibi görünebilir; ama değişik stratejiler ve saldırı planları kurmak çok eğlenceli.

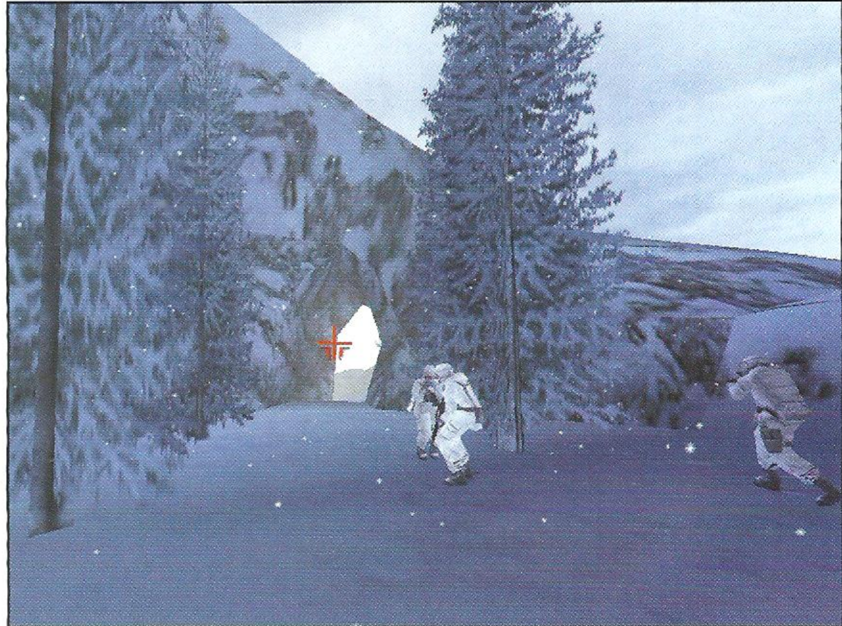
Oyunun aksiyon kısmına geçildiğinde, *Rogue Spear*'daki teröristlerin *Rainbow Six*'teki kötü adamlardan kat kat daha zeki olduklarını fark edeceksiniz. Artık yalnızca etrafta dikilip durmayan bu adamlar uzun devriye yürüyüşlerine çıkıyor, bombalardan kaçıyor, takımınızın bir elemanı yaklaştığında bağırarak yardım çağırıyor ve şüpheli sesleri takip ediyorlar. Rainbow timi için kötü haberler bununla da bitmiyor, teröristlerin nişancılığı da çok iyileşmiş. Tek bir hatanızda eve bayrağa sarılı bir tabutta dönüyorsunuz. Orijinal oyundan kalan tek yapay zeka bozukluğu, bir teröristi yanındaki arkadaşının ruhu bile duymadan yere serebilmeniz. Bu noktada gerçekçilik biraz yara alıyor; ama çok da rahatsız edici değil.

Zaman zaman ölüm animasyonlar biraz fazla uzatılmış; adamı vuruyorsunuz, inleyip sendeleyerek yere çöküyor sonra da sürünmeye başlıyor. Bunlara pek gerek yoktu açıkçası.

Yapay zekadaki gelişmeler ne yazık ki kendi timinizin elemanları için pek geçerli değil. İyi bir saldırı planıyla yine harita moduna geçebilir, komutlar verebilir ve timinizin olaya hakim olmasını sağlayabilirsiniz. Ancak yine de adamlarınız zaman zaman merdivenlerde ve kapı altlarında birikiyor (bu yüzden geçmeleri son derece zor oluyor) ya da yanlarındaki arkadaşları paramparça olduğunda bile aval aval bakmıyorlar. Bazı durumlarda ise tepki verme süreleri çok uzun oluyor. Bu sorunun nedeni, belli rota noktalarında verilen emirlerin çok katı olması olabilir; böyle olması yüzünden ekibiniz kendi inisiyatifiyle hareket edemiyor. Sonuçta gerçek bir anti-terörist timi, üzerine ateş açıldığı zaman hareketsiz durmaz; duruma tepki verir, siper alır ve



Bu zavallı askerin antika silahı, Rainbow Six'in son teknoloji ürünü aletleriyle yarışamaz bile... Elveda ahbap!



Karlı görevler bir harika, yağan kar ve ayak izleri çok güzel görünüyor.

Operasyon: Perfect Sword

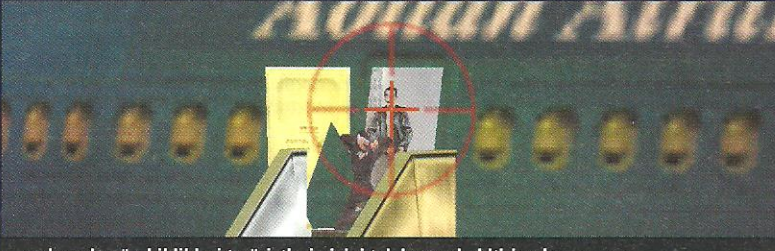
Rogue Spear'ın çıkmasından aylar önce efsaneleşen Perfect Sword görevinde, Rainbow timi kaçırılan bir Boeing 747'yi kurtarıyor. İşte karşılaşacağınız sahnelerden bazıları...

Yaklaşırken

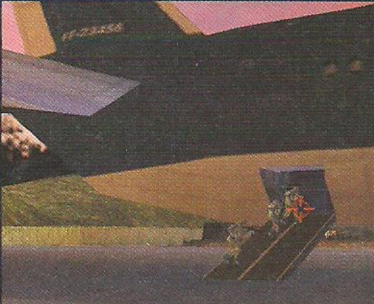


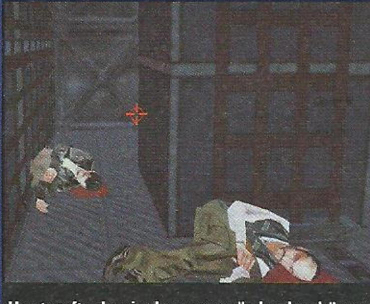
Düşmandan gizlenmek için takımımız, bir yakıt tankerinin arkasına gizlenerek Boeing 747'ye yavaş yavaş yaklaşıyor.


Bu arada gözcüler de uçağı tepeden gören bir konuma mevzileniyor...


...ve burada görebildikleri teröristlerin işini tek kurşunla bitiriyorlar.

Uçağa Giriş


Takımımız uçağa ulaştığı zaman bagaj kapısından içeri giriyor.


Her tarafta devriyeler var, o yüzden her köşeye iki kez bakmanız lazım. Gözden kaçan bir terörist, alarmı çalıştırıp her şeyi mahvedebilir.

Uçağın İçinde


Fazla ipucu vermek istemiyoruz, onun için uçağın içinden yalnızca bu görüntüyü yayınlıyoruz. Söylememize gerek bile yok, yapacağınız şey belli... Bol şans...

ateşe karşılık verir.

Görevlerin konuları genellikle ilk oyundan alınmış ve rehine kurtarma, içeri sızma (burada düşman karargahına gizlice girmeli ve kamera yerleştirmek, telefon dinlemek gibi işler yapmalısınız) ve basit imha görevleri (burada da bütün düşmanları etkisiz hale getirmeniz lazım) gibi konular işleniyor. Bölüm tasarımları enfes ve gerçek dünyadan alınma mekanlar arasında petrol tankerleri, müzeler, merakla beklenen Boeing 747 uçağı da bulunuyor (yandaki kutuya bakın). İlk oyunda olduğu gibi *Rogue Spear*'da da asıl can alıcı nokta aksiyon tarzındaki oynanış. Hala daha şimdiye dek oynadığımız hiçbir şeye benzemiyor. Ne kadar ince ayrıntılarla plan yaparsanız yapın, bazı görevler son derece ters gidebiliyor (ve gidecek de). Asıl eğlence burada başlıyor; ekibinizin yarısı katledildiği ve elinizde hala tamamlamanız gereken bir görev bulunduğu zaman... Gizlilik ve dikkat çok önemli, bu oyunda hiçbir hatanız affedilmiyor. Her şeyin üzerine bir de çok çeşitli yeni silahlarınız var: Enfield L85A1, HK MP-10, M-4, M-14 ve birkaç yeni dürbünlü tüfek... Artık karşılaşacağınız zırhı da hesaba katarak kullanmak istediğiniz cephanenin türünü bile seçebiliyorsunuz. Silahlardaki bu çeşitlilik, özel amaçlı ekiplerin kurulabilmesini sağlıyor. *Rainbow Six*'in multiplayer modu, o zamana dek karşılaştığımız en heyecanlı multiplayer deneyimlerinden biriydi. *Rogue Spear*'ın çoklu oyuncu desteğinin de ilk oyundan aşağı kalır yanı yok. Red Storm bu sefer olayın multiplayer kısmını biraz daha incelikli olarak hazırlamış ve kalp atışı algılayıcısını bozan cihazlar, sahte kalp atışı cihazı (düşmanınızı pusuya düşürmekte çok işe yarıyor) gibi yepyeni aletlerle heyecan dozunu biraz daha artırmış. Eğlencemiz

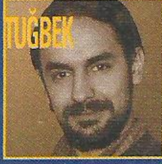

Rogue Spear'ın bölüm tasarımları birinci sınıf ve bütün mekanlar son derece gerçekçi gözüküyor.



Rainbow ekibine birkaç üye daha eklenmiş. Takımınıza katmak istediklerinizi kendiniz seçiyorsunuz.

Bizden Söylemesi

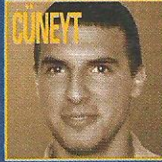
PC Gamer'ın komandoları *Tom Clancy's Rogue Spear* hakkında neler düşünüyor acaba?



"Bu ay *Rainbow Six*-den herhalde ellinci bahsedişim. *Rogue Spear* bu ayın değil, yılın oyunu olmaya aday. Gerçi kimi arkadaşlar *Fifa 2000*'in ayın oyunu olması konusunda ısrar etti; ama bunu yapabilmeleri için cesedimi çiğnemeleri gerekiyordu. Eee... Kim bir General'e kafa tutabilir ki? Gerçi hala notunu düşük verdiğimizi düşünüyorum ya neyse..."



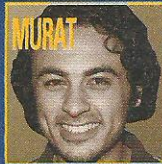
"Ofisimizde herkes *Rainbow Six: Eagle Watch* oynarken ben her zaman spor oyunundan başka bir oyun oynamam diyerek multiplayer ortamına pek girmiyordum; fakat *Rogue Spear*, bu fikrimi şimdilik askıya almama neden oldu. İster görev olsun, ister terrorist hunt, *Rogue Spear*'ı multiplayer oynamak oldukça zevkli. Yine de singleplayer modu hala bana göre değil."



"*Rainbow Six*'in ve Red Storm'un tek atımlık tüfek olmadığını görmek gerçekten çok güzel. *R6* gibi devrim yaratan bir oyundan sonra aynı ilgiyi sürdürmek gerçekten zor bir işti ve Red Storm bunu alnının teriyle başardı. *Rogue Spear*, her bakımdan tam bir multiplayer şöleni. Bunun yanında *Force 21* gibi son derece sağlam bir oyunu daha yaklaşık aynı zamanlarda piyasaya süren Red Storm Entertainment, bence en hızlı çıkış yapan firmalardan biri."



"*Rogue Spear*'da ekibin bir parçası olarak kabul edilmem için bazı testlerden geçmem gerekti. Sokağın başında durup ortalığı kollamak ve heart beat sensor taşıyıp teröristleri tespit etmek gibi önemli görevlere atanmadan önce bir süre sadece günün sonunda kimin kaç adam öldürdüğünün hesabını yapmama izin verdiler; artık kendimi ispatladım ve arada sırada ateş bile ediyorum."



"Bunca 3D aksiyon oyunu oynadım, böylesine rastlamadım. Multiplayer modunda yardımlaşarak oynamak çok zevkli ve heyecanlı oluyor. Dergide Ateş ve Tuğbek ile birlikte mükemmel bir ekip oluşturduk. Bu oyunun bizim için öyle değeri var ki, görev sırasında ekibimizde bulunan birini kaybettiğimizde neredeyse ağlayacağız."



Adamlarımızdan biri yerdeki cesedin üstünü ararken, diğerleri de gözcülük yapıyorlar.

burada da bitmiyor. Artık haritanın dört bir köşesine yayılmış teröristlerle takım olarak ya da teke tek DeathMatch oynayabiliyorsunuz. Ayrıca tek amacınızın bütün kötü adamları öldürmek olduğu Terrorist Hunt adlı yeni bir yardımlaşmalı oyun çeşidi daha var. Ancak multiplayer'ın zevki, bazı aksaklıklar yüzünden biraz gölgeleniyor. Oyun öncesindeki ayarlama ekranlarında bazı bilgiler bütün oyunculara aynı anda gösterilmiyor, bazen de bu ayarlar hiç etkili olmuyor. Bu sorun birçok kez karşımıza çıktı ve bizi sinir etti. *Rainbow Six*, birçok kişinin bir aksiyon oyunundan bekleyeceği grafik güzelliklerinden yoksundu. *Rogue Spear*'da ise bu yanlışı düzeltmek için oldukça çaba harcanmış. En ünlü 3D motorlarının hala arkasında kalmalarına rağmen yeni grafikler oldukça etkileyici görünüyor, özellikle de hava şartları konusunda... Kışın geçen görevler tek kelimeyle muhteşem; karakterleriniz karda ayak izleri bırakıyor, soğukta nefes alıp verişlerini görüyorsunuz, karın yağması da çok güzel yapılmış. Bölümlerden bazılarındaki ayrıntı seviyesi de kayda değer; opera binasında sahneye adımınızı attığınız ya da Kosova'daki harap olmuş kiliseye ilk girdiğiniz anda resmen gözlerinize inanamıyorsunuz. Diğer grafik ilerlemeleri arasında bombaların patlayışları dikkat çekiyor, aydınlatma efektleri ve patlamadan sonra bir süre kalarak görüşünüzü engelleyen duman tabakası oldukça güzel. Karakter modelleri de eskisine göre daha ayrıntılı ve daha fazla animasyon kullanılmış (özellikle de çok iyi hazırlanmış ve oyuna büyük gerçekçilik katan ölüm animasyonları). Zaman zaman bu animasyonlar biraz fazla bile uzatılmış; adamı vuruyorsunuz, inleyip sendeleyerek yere çöküyor sonra da sürünmeye başlıyor. Bunlara pek gerek yoktu. Sunduğu bütün heyecana karşın, *Rogue Spear*'ın bazı sorunları da yok değil. Başta, sistem gereksinimleri son derece yüksek; oyunu doğru düzgün oynamak için en azından 128MB RAM'e ihtiyacınız olacak, daha azına sahipseniz görüntülerin zaman zaman kare kare olmasına katlanmanız lazım (bu bellek miktarı işlemcinizle ilgili değil, yani Pentium II 450 işlemcili kullanıcıların da yine 128MB belleğe ihtiyaçları var.) *Rainbow Six*'teki o sinir bozucu duvardan geçme problemleri burada da mevcut, zaman zaman karakterlerini kolları ve bacakları duvarların arkasından fışkırabiliyor. Ayrıca insanların yürürken birdenbire birkaç karış havaya yükselmeleri gibi garip bir bug da var.

Rogue Spear*'daki teröristlerin* Rainbow Six*'teki kötü adamlardan daha zeki olduklarını fark edeceksiniz. Yalnızca etrafta dikilip durmayan bu adamlar devriye yürüyüşlerine çıkıyor, bombalardan kaçıyor, takımınızın bir elemanı yaklaştığında bağırarak yardım istiyor.*

Bu arızalara rağmen *Rogue Spear*, taktik/aksiyon simulasyonu türünde Red Storm'un yine birinci olduğunu kanıtlıyor. Oyun gerçekten dopdolu ve başka hiçbir oyunun veremediği kadar fazla içerik sunuyor. İster emektar bir *Rainbow Six* hayranı, ister yeni başlayan bir acemi olun; *Rogue Spear* "hemen alınacaklar" listenizde en önlerde yer almalı.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Taktik savaşı türünde harika bir oynanış; gelişmiş grafikler; yeni silahlar.

EKSİLER: Sinir bozucu hatalar; akıl almaz sistem gereksinimleri.

SONUÇ: *Rainbow Six*'in tek atımlık tüfek olmadığını ispatlayan Red Storm, şimdiye dek çıkan en iyi taktik/aksiyon simulasyonunu yapmış.

%90

Fifa 2000



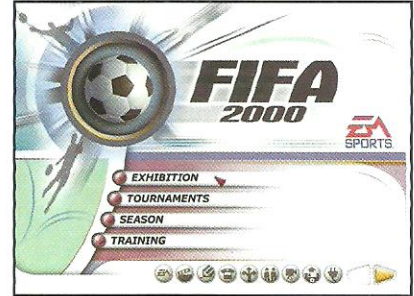
TÜRÜ: Spor **ÜRETICI:** EA Sports **YAYINCI:** EA Sports, (650) 628-1007, *www.easports.com* **İTHALATÇI:** ARAL İthalat (0212) 659 26 73
GEREKENLER: Pentium 200, 16MB RAM, 80MB hard disk alanı, 4MB SVGA ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, (1024x768) çözünürlüğe çıkabilen 3D ekran kartı **MULTIPLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Modem, Maksimum oyuncu sayısı: 4

Gelmiş geçmiş en müthiş, en komplex futbol oyunu çıtayı daha da yükseğe taşıyor (sanki yaklaşabilen varmış gibi).

Türkiye'de ve dünyada en sevilen spor hangisi? Peki ya en çok seyirci çekeni? Ya en çok para akıtılan oyun hangisi? Hepsinin cevabı Futbol! Kitleleri böylesine peşinden koşturan bir sporun sanal ortamda kendine bir yer bulamaması düşünülemez di. Nitekim buldu da. Commodore devrinden bugüne dek en çok ilgi çeken (en azından bizim için) oyunların başında futbol oyunları yer alıyor. Bir zamanların *Kick Off*'unu *Sensible Soccer*'ını unutabilir miyiz? Bizim yaşlarımızdan bir bilgisayara ya da bir bilgisayar sahibi arkadaşa sahip olacak kadar şanslı hemen herkes mutlaka bu oyunlardan başını kaldıramamıştır.

Bu oyunlarda genellikle insanı andıran pikseller, oran olarak iki basketbol topu büyüklüğünde bir topun peşi sıra koşarlardı. Bu oyunlarda kaleciler, bir plonjon yaptı mı kornere dek uçarlar, futbolcular topa bir falso verdiler mi top (kuantum fiziği ve kaos teorisi de dahil olmak üzere) tüm fizik kurallarını alt üst edip adeta bir bumerang gibi dönerek gerisin geri gelirdi. Ancak bu tür saçmalıkların bulunması, bu oyunların zevkli olduğu gerçeğini değiştirmiyordu. Zaten bu oyunların başarısı, futbolu sadece andıran ama son derece zevkli olmayı başaran çizgileriydi. Daha gerçekçi, daha iyi oyunlar için güçlü bilgisayarlar gerekiyordu. Güç PC'lerle geldi.

PC devrinin ilk zamanları, tüm oyunlar için olduğu gibi futbol oyunları için de çok parlak geçmedi. PC'ler yeterince güçlü değildiler ve Amiga'ların gölgesinden kurtulamamışlardı; fakat PC'lerin güçlenmesi sonunda daha kayda değer oyunların ortaya çıkmaya başladı. PC'lerin altın çağının başlangıcında futbol oyunlarının tahtına FIFA serisi oturdu. 1994 yılında başlayan bu efsane, farklı perspektifi başarılı grafikleri ve temiz arayüzleri ile kısa zamanda en çok tutulan futbol oyunu oldu; ama seri, asıl sıçramasını *FIFA 96* ile yapıp bugünkü ününün temellerini attı. Oyun, zamanının tüm benzerlerinden kat be kat üstündü. İlk kez bir futbol oyun sahasını değişik perspektiflerden gösteriyordu. Bunun dışında oynanış açısından bugüne dek yapılmış tüm futbol oyunlarından daha çok futbolu andırıyordu (andırmak kelimesini özellikle seçiyorum; çünkü ekran karşısında oturarak oyun oynamayı sahada ter atılarak yapılan bir sporla özdeş olabileceğini kimse idida edemez). *FIFA 97,* serinin diğer bir dönüm noktasıydı; çünkü modern anlamda bir 3D grafik motoru kullanıyordu. Oyunun talihsizliği ise o zamanın ortalama konfigürasyonları için fazla zorlu olmasıydı. *FIFA 98 Road to World Cup,* oyunun genel oynanabilirlik düzeyini ve gerçekçiliğini yükselttiyse de tam anlamıyla berbat kalecileri yüzünden kaybediyordu. *FIFA 99 ise* serinin oynanabilirliğini ve grafik kalitesini bir miktar daha yükseltti; ancak asıl önemi müthiş bir popülarite yakalamasıydı. Tabii bu popülerliği yakalamasında Galatasaray ve Beşiktaş gibi iki Türk takımının oyunda yer alması da önemli bir faktördü.



FIFA 2000'in arayüzü sade ve işlevsel. Farkını daha ilk anda göstermek EA'in tarzı zaten.

Bu derece tutulmuş olan bir oyunun bir sonraki bölümünün delice beklenmesi de gayet doğal. İşte neredeyse bir yıl süren bu bekleyiş, siz bu yazıyı okurken bitmiş olacak. Ancak her seferinde olduğu gibi o telaş yine de hissedilecek. Ya hiç bir şey eskisi gibi değilse, ya yenilik yapalım derken oyunu berbat etmişlerse...

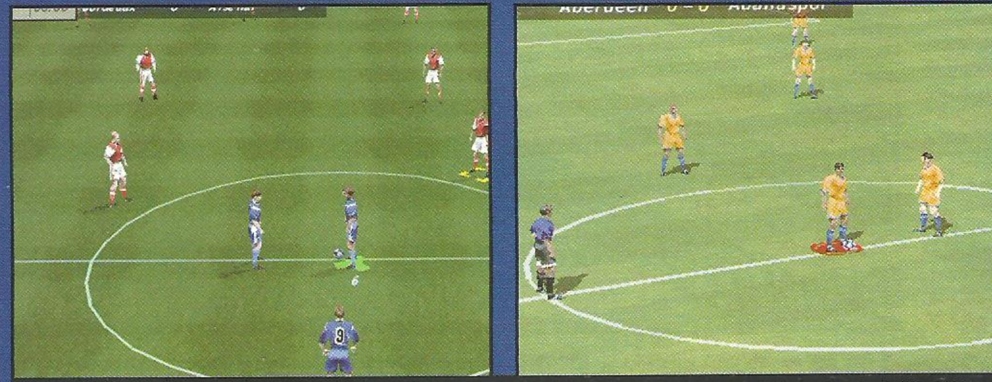
Fifa 2000'i ilk elime aldığımda işte yukarıda anlattığım duyguyu karmakarışık bir şekilde yine duyumsuyordum. EA'in her seferinde daha iyisini yaptığımızı bilmemize karşın ucube *The F.A Premier League Stars,* gözümüzü korkutmuş içimize sinsi bir kurt düşürmüştü. Sonuçta oyunumuza kurulduk ve aklımıza gelen başımıza gelmedi.

Oyunu kurduğumuzda bizi EA sports'un geleneklerinden biri olan başarılı bir demo karşıladı. Oyunun içeriğine dair ince bir espiri ve oyunun yapılış aşamasındaki kimi safhaları gösteren oldukça hoş bir demoydu doğrusu. Aynı şekilde *FIFA 2000*'in arayüzü de kendinden bekleneceği üzere son derece sade, şık ve fonksyoneldi. Ancak bunlar bir oyunun önemli bileşenleri olmasına karşın asıl iş grafiklerde ve oynanabilirliktedir. Biz de bunun bilinciyle derhal bir maça balıklama daldık. Grafiklerdeki

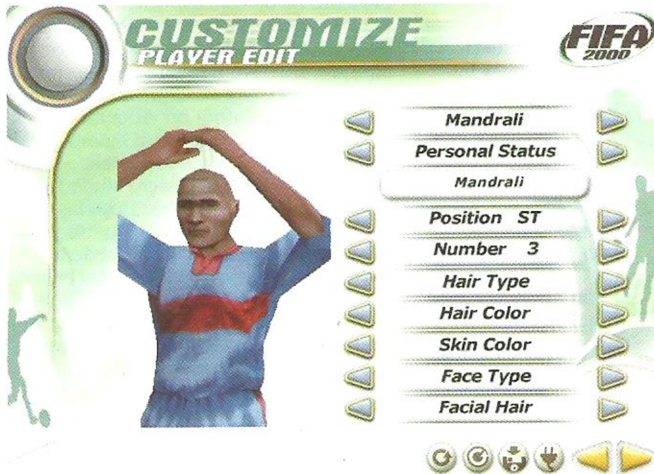


Şu ayrıntılara bakar mısınız! Dikkatli ederseniz futbolcunun tekmeliğini ve gelişmiş kaslarını fark edeceksiniz.

SOFTWARE FACİASI


Normalde *FIFA2000*'in software modunun *99*'unkinden daha iyi görünmesini beklerdik; ama işler pek öyle değil. *FIFA 99*'da saha ile oyuncuların dokuları çok daha temiz ve belirgin. Bu, özellikle 3D kartı olmayanlar için kötü bir haber. Ne yazık ki *FIFA* da 3D kartsız yüzüne bakılamayan oyunlar kervanına katılmış durumda.

fark hemen göze çarpıyor. Seyirciler artık üzerinden silindir geçmiş gibi değil, hareketli figürler. Her ne kadar gerçek bir tribünün karmaşası ve canlılığı yerine hoplayan zıplayan birtakım adamlar görüyor olsanız da, bu hiç de azımsanacak bir gelişme değil. En azından yakında meksika dalgası yapan seyicileri görebileceğimiz anlamına geliyor. Futbolcuların görünüşleri eskisine oranla daha düzgün ve hatları daha belirgin. Bunun yanı sıra oyunun tüm renkleri daha canlı; ancak bu elbette kullandığınız ekran kartıyla da yakından ilgili. Formalar ve diğer aksesuarlar *FIFA 99*'a nazaran daha güzel görünüyor. Formaların üzerindeki yazılar ve sırt numaraları son derece okunaklı. Yüzlerde, saçlar ve sakallarda ki çeşitlilik *NBA 99*'u yakalayamamışsa da (ancak sahada takımların sadece 5'er kişiden oluştuğunu ve bunun daha az hafıza harcanması demek olduğunu unutmayalım) futbolcuların yüzleri insan yüzüne iyiden iyiye yaklaşmış. Çim sahanın gerçekçiliği de bir kat daha artmış. saha üzerindeki yamalı, biraz aşınmış ya da düpedüz kabaklaşmış bölgeleri görebiliyorsunuz. Oyunun software modu ne yazık ki hiç tatmin edici değil. 3D oyunlarda grafik kalitesi gitgide yükselirken software modları gün geçtikçe bir kenara atılıyor ve yüzlerine bakılmaz oluyor. Yazık ki bu kervana bugüne dek oyunun hem 3D, hem de Software moduna son derece özen gösteren EA Spots da katılmış. Oyunun 3D modunu bir süre oynayıp software moduna bir göz attığımızda FIFA 2000 dev pikselleri ve parmaklığı hatırlatan fileleriyle bize nostaljik bir Fıfa 96 hissi yaşattı desek abartmış olmayız. Kuşkusuz *FIFA2000*'in en korkunç yanı Software modunun *FIFA 99*'unkinden daha özensiz olması. Ülkemizdeki oyun severlerin ekonomik yetersizlikler nedeniyle ya hiç 3D ekran kartı yok ya da güçsüz modellerle yetinmekteler, dolayısıyla *FIFA 2000*'in olağanüstü grafiklerin tadını çok az kişi alabilecek. Zaten oyunun 3D modu da tam bir konfigürasyon canavarı. 1024x768 çözünürlükten itibaren oyunu kesintisiz oynayabilmek için En az bir PII 350 ve bir TNT2 ya da Voodoo3 gerekiyor.



Ah Hami ah! biz sana demedik mi gavur eller sana yaramaz diye... Dinledin mi? Ne gezeer... Bak sonra hamsisizlik seni ne hale getirdi?..

3D grafiklere geri dönecek olursak, futbolcuların hareketleri *FIFA 99*'a oranla çok daha düzgün ve daha gerçekçi ancak oyun esnasında bazı zamanlarda mekanik görünmekten kurtulamıyorlar, özellikle kaleciler topu ellerine aldıklarında sağa sola dönüşlerinin kademeli olması çok göze çarpıyor; fakat genelde tüm hareketlerin *FIFA 99*'dan daha iyi ve daha doğal olduğunu söyleyelim, bu size genel başarısı hakkında bir bilgi verecektir.

Oyunun grafik ve animasyondaki tüm gelişmelerinin ardında muazzam bir teknolojik destek yatıyor. EA sports bugüne kadar kullandığı motion-capture (hareket yakalama) teknolojisini daha da geliştirmiş. Buna ek olarak da ilk kez Cyberscan denen yeni bir tekniği olarak kullanmış. Bu teknikte insan yüzü ince bir lazer ışını demeti tarafından taranıp haritalandırılıyor ve daha sonra oluşturulan sanal surat sanal futbolcumuzun yüzünü oluşturuyor. Motion capture'lar için pek çok profesyonel futbolcu kullanılmış bunlara dair kimi görüntüleri, başlangıç demosunda ve ana ekrandaki Cyber athlette demosunda görmek mümkün. Oyundaki stadyumlar oldukça güzel, gerçi aralarından bazıları çok gıdük kalsa da genelde hiç de fena değiller. Hava koşulları *FIFA 99*'a göre çok daha başarılı. Kar yağdığında gökten çığ değil, gerçekten ince kar taneleri düşüyor; aynısı yağmur içinde geçerli. Ancak sahada kar ya da yağmur birikintileri oluşmuyor.

FIFA 2000 yalnız grafikleriyle değil oynanışıyla da pek çok yenilik getiriyor FIFA serisine. En önemli özellik, sahanın gerçekten geniş bir alan olduğunu size bir nebze hissettirmesi. Futbol sahası gerçekten geniştir ve futbolu zevkli yapan en önemli ögelerden biri de bu geniş sahanın futbolcuya büyük bir hareket serbestliği sağlamasıdır. *FIFA 99* başta olmak üzere daha önceki oyunlarda bu his asla verilmemişti. Özellikle *World Class*'da oynarken rakip futbolcu derhal dibinizde bitiyor, bırakın açık alana kaçıp kendinizi rahatlatmayı siz daha düşünemeden topu kapıyordu. *FIFA 2000*'de sahanın genişliğini kullanabili-

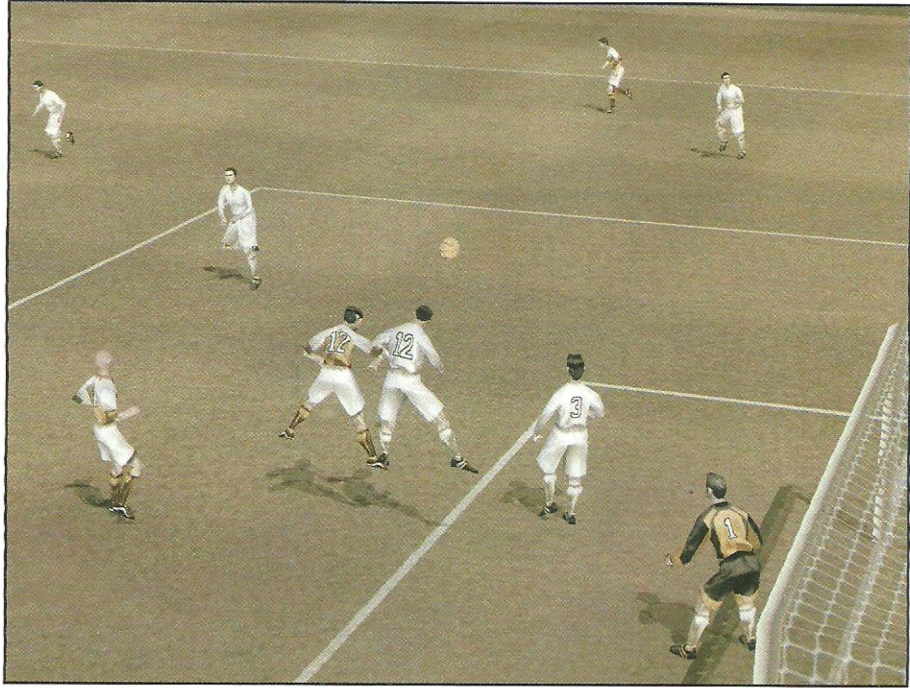
yorsunuz. Vücut çalımı atabilmeniz hızınızı kullanarak rakip oyuncuyu geçebilmeniz de söz konusu, yani işler olması gerektiği gibi olmaya başlamış. Rakip artık her bastığında topu alamıyor, eğer rakip arkanızdaysa ve topu saklayabilmişseniz alması kolay değil. Kalecilere artık zor olsa da çalım atmak mümkün. Eskisi gibi toplar hemen ellerine yapışıp kalmıyor. *FIFA 99*'un en etkili hareketi olan topla birlikte zıplama artık eskisi kadar işe yaramıyor. Buna karşın top ile dönme hareketi en az eskisi kadar etkili. Bu iki hareketi yapmak için de artık tek tuşa basmak yeterli. Yeni ve işlevsel bir hareketse topu saklama hareketi. Top sizdeyken "E" tuşuna basarsanız rakibinizden topu çekerek saklıyorsunuz. Bilgisayara karşı bir işe yaramasa da karşılıklı oynarken son derece etkili olan körlemesine pas taktiği, bu oyunda tarihe karışanlar arasında. Artık adamlarınızın attığı paslar *99*'daki kadar isabetli değil. Pas iletiminin zorlaşmasına karşın özellikle Tele Cam'de oynamasını severlerin işine yarayacak bir özellik eklenmiş. Hangi oyuncunun kontrolünüzde olduğunu gösteren daireye pas atabileceğiniz kişinin müsaitliğini gösteren bir ok eklenmiş. Pası gönderebileceğiniz kişi pası almaya çok müsaitse (yani aranızda ya da yakınında kimse yoksa) ok yeşil oluyor, eğer biraz da olsa risk varsa sarı, pası atmak çok riskli ise kırmızı oluyor. Ne var ki bunlar mutlak değil. Ok kırmızı yandığı halde pasın yerine ulaşması mümkün, aynı şekilde ok yeşilken de pasın rakip tarafından kesildiği zamanlar oluyor.

2000'de görüp taktir ettiğimiz diğer bir eklemeye ise korner, taç ve serbest vuruşlarda karşılaşıyorsunuz. Vuruşunuzu ya da atışınızı iki şekilde kullanabiliyorsunuz; ya eskisi gibi okunuzu yönlendirip yolluyorsunuz ya da üzerlerinde kimi tuşların belirdiği adamlara söz konusu tuşlara basarak topu adrese teslim ediyorsunuz. Bu, oldukça kullanışlı bir özellik olmasına rağmen kimilerinin *FIFA 99*'daki "E" tuşuna basarak seçtiğiniz herhangi bir adama top yollama tekniğini özleyeceği açık. Bu arada serbest vuruş ve korner okumuzun da eskisi gibi olmadığını söyleyelim. Yeni ok uzayıp kısalmıyor, bunun yerine şut hızınızı okun ortasında yer alan ve sürekli yükselip alçalan bir gösterge ile saptıyorsunuz. Gösterge en yukardayken en hızlı şutunuzu çekiyorsunuz haliyle. Ne var ki şut gücünüze ince ayar yapacak kadar vaktiniz olmuyor. Gösterge üçüncü kez tepeye vurunca atış kendiliğinden kullanılmış oluyor.

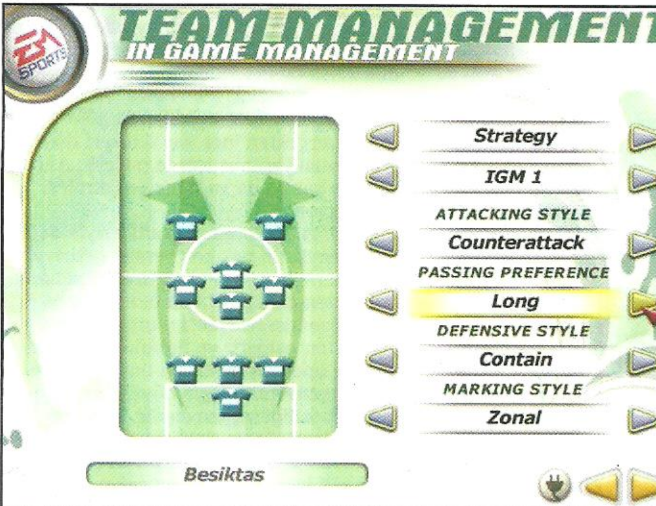
Ne mutlu ki spikerlerimiz de gelişmeden kendilerine düşen payı almışlar. *FIFA99*'da kısıtlı bir cümle stoğuna sahip olan spikerler sık sık saçmalıyorlar, hatta kimi zaman İlker Yasin'leştikleri bile oluyordu. Neyse ki bunun da önü alınmış ve söylenene göre spikerlere 80.000 kelimelik bir dağarcık sağlanmış. Her söylediklerini sayamadım; ama kulak kabarttığım yorumların arasında bu kadar da olmazki dedirtecek hiç bir şey yoktu. Yorumları genelde akılcı ve çok iddialı değil. Kısacası bu iş de iyi kotarılmış.

FIFA 99'un sürekli oynayanların iyi bildiği bir takım garip ve hatta sinir bozucu özellikleri vardı. EA Sports'un sloganı ("if it's in the game it's in the game") her ne kadar "gerçek futbolda ne varsa burada" diyordusya da *FIFA 99*'da adı sık sık geçen yan hakemlerin yerinde yeller esiyordu. Pek çok kişi gibi biz de bu yeni bölümde yan hakemleri görmeyi (ve kafalarına bozuk, para davul tokmağı falan atmayı) umuyorduk; ama maalesef... Hadi bu affedilebilir, ya ofsayt kararlarına ne demeli? Hala kaleye şut çektiğinizde eğer bir oyuncunuz ofsayt pozisyonundaysa hakem düdük çalıyor. *FIFA 99*'da bu nedenle nice golleri heder olanlar bunun acısını iyi bilirler. *FIFA 99*'dan miras kalan diğer bir acayiplik ise kalecilerin futbol sahalarında eşi benzeri görülmeyen bir kurtarış stili. Neden mi bahsediyorum? Kalecinin, yerden gelen bir top kendisini geçtikten sonra dönüp içeri girmekte olan topu kurtarmasından bahsediyorum tabii ki.

Oyunun nahoş taraflarını da biraz kurcaladıktan sonra içeriğine şöyle bir bakalım, ne de olsa asıl sürprizler burada. Bildiğiniz gibi (yoksa bilmiyor muydunuz?) *FIFA 2000*'de Türkiye ligi de bulunuyor. Bu, futbol oyunu hastalarının yıllardır beklediği vuslatın, ahlana vahlana birbirine anlattığı bir özlemin gerçekleşmesi demek. Artık kendi ligimizdeki takımları seçip onlarla mücadele edebileceğiz. İster Van sporu seçip kümede kalma savaşı verin, isterseniz Beşiktaş'ı seçip şampiyonluğa oynayın. Bunun yanında kendinize daha büyük hedefler koyduysanız bir yandan ligde çarpışırken diğer yandan Türkiye kupası ve katılmayı hak kazandığınız Avrupa kupasında finali zorlayabilirsiniz. Bunların hepsi mümkün; ama mümkün olmayan bir şey var ki oda Galatasaray'la oynamak. *FIFA 99*'da bulunan ve hepimizi cezbeden Galatasaray, bu oyunda yok; çünkü duyduğumuza göre yüklü bir miktar telif hakkı istemişler ve EA de haliyle reddetmiş. Türkiye ligi oyunda var olmasına var; ama ne yazık ki oyuncuların ve takımların güçlerinin pek de doğru sap-



Pek çok otorite, artık eskisi kadar iyi futbolcuların yetişmediği düşüncesinde. İsterseniz siz de şu klasik takımlarla birkaç maç yapın ve ne kadar haklı olduklarını görün.



Team management ekranında da pek çok yenilik var. Artık takımınızın taktiği üzerinde daha çok etkiniz olacak.

SEASON LEAGUE STANDINGS — FIFA 2000

Turkey

	Team	P	W	T	L	F	A	Pts
1	Trabzonspor	3	3	0	0	8	5	9
2	Fenerbahçe	3	3	0	0	5	2	9
3	Altay	3	2	1	0	5	3	7
4	Besiktas	3	1	2	0	5	4	5
5	Kocaelispor	3	1	2	0	5	4	5
6	Samsunspor	3	1	2	0	3	2	5
7	Antalyaspor	3	1	2	0	3	2	5
8	Denizlispor	3	1	1	1	5	5	4
9	Göztepe Izmir	3	1	1	1	3	3	4

İşte muhteşem Türkiye ligi. Gerçekten insanın kendi ligi gibisi yok.

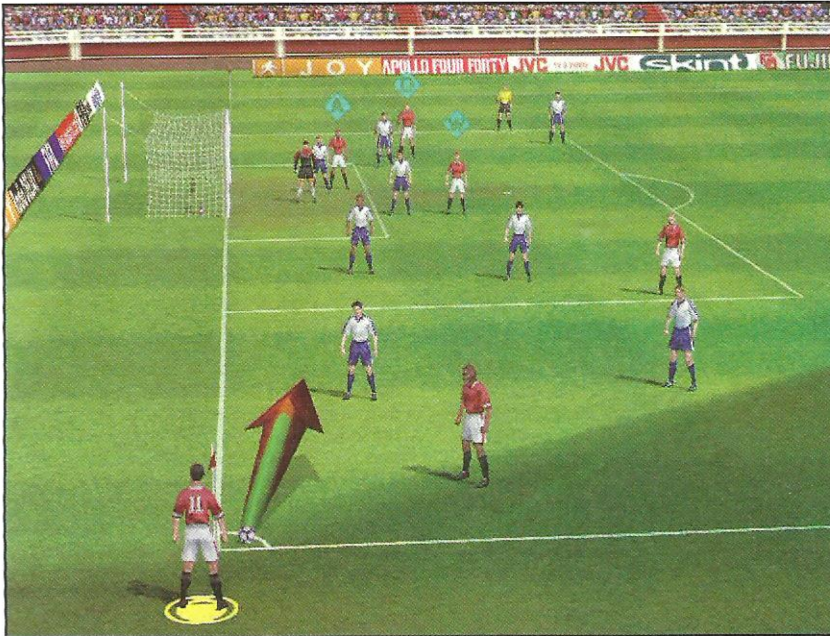
tandığı söylenemez. Örneğin Türkiye'nin kağıt üstünde en güçlü kadrosuna sahip Fenerbahçe vasat bir takım ve pek çok yetenekli futbolcu da tam olarak "kazma"durumunda... Hemen hiçbir takımın kadrosu tam olarak doğru değil. Her takımda bu da kim diyeceğiniz adamlar var ve pek çok oyuncunu mevkii yanlış. Bir örnek: Şifo Mehmet defans oynuyor. EA gibi bir şirketin Futbol federasyonuna bir faks çekip güncel kadroları istememiş olması akıl alır şey değil (yoksa istedi de bizimkiler mi göndermedi?) İlginç bir ayrıntı ise Beşiktaşlı Yasin'in Bierhof, Shevchenko gibi futbolculardan daha pahalı olması.

Oyunda Türkiye liginin dışında aralarında Almanya, İtalya, İngiltere, Yunanistan, İsrail gibi ülkelerin bulunduğu toplam 14 lig bulunuyor. Dilerseniz bu liglerde mücadele etmeden sadece şampiyonlar ligi ya da Avrupa Kupa Galipleri Kupası'nda da oynayabiliyorsunuz. Ayrıca bir dünya kupasına katılmanız da mümkün, ne var ki Türk milli takımı ortalarda yok. Tüm FIFA oyunlarında olduğu gibi bunda da "Friendly" maç yapabilmeniz mümkün; ancak bu sefer adı değişmiş Exibition olmuş. Nedenini derhal anlıyorsunuz eskinin unutulmaz takımlarını seçmeniz de mümkün. *World Cup 98*'de eski dünya kupalarını oynayabiliyordunuz ve bu oyunlarda maçın tarihine göre birtakım değişiklikler oluyordu. Tıpkı *World Cup 98*'de olduğu klasik takımlarla oynadığınızda takımın ait olduğu devrin futbol aksesuarları, topu ve TV görüntüsüne geçiliyor. Bunun oldukça hoş bir deneyim olduğunu düşünüyorum ve sanırım bir kez deneyen herkes de benimle hemfikir olacaktır. Klasik takımların arasında 1958'in Brezilya'sı, 1964-66'nın Inter'i, 1982'nin İtalya'sı ve 1954'ün Macaristan'ı (hani şu futbol tarihimizin en büyük zaferi sayılan 3-1'lik galibiyeti aldığımız Macaristan takımı) gibi unutulmaz takımlar ve ne gariptir ki 97'nin Rosenborg'u bilmem ne senesinin Daewoo takımı gibi bazı abuk subuk takımlar da bulunuyor.

Klasik takımlar oyuna gerçekten renk katıyor (her ne kadar çoğu renksiz olsa da); ancak grafiklerin matlığı nedeniyle bazı olumsuzluklar yaşanıyor. en önemlisi Multiplayer oynarken takım formalarını ve kontolünüzdeki adamı belirten göstergeler karıştırılabiliyor. pas göstergesinin renkleri seçilemediğinden ok işlevini kaybediyor. Ancak doğrusunu söylemek geerkirse bunlar pek de önemli sorunlar sayılmaz.

FIFA 2000'in anlatmadan geçemeyeceğim bir değişiklik ise Team Management'ta yapılmış. Artık sadece takımınızın dizilişini ve ne derece atak oynayacağını belirlemekle yetinmiyorsunuz, bunun yanında atak ve defans tarzını, pasların genelde kısa mı uzun mu olacağını da belirleyebiliyorsunuz. Bu, oyun üzerinde daha etkin bir kontrole sahip olmanız anlamına geldiğinden olumlu bir gelişme. Bildiğiniz gibi FIFA oyunlarından hiçbiri hile kodları bakımından zengin değildi. Yeri geldiğinde oyuna gerçekten zevk katan ve yeniden oynanabilirlik değerini artıran hile kodları *FIFA 2000*'de es geçilmemiş.

Son karar da FIFA'nın geliştiği ve futbola birkaç adım daha yaklaştığı gerek oyñanış acısından, gerekse grafik kalitesi açısından geliştiği su götürmez; ama ne derece sevilip tutulacağına sadece ve sadece sevenleri ve onların mütevazı bilgisayarları karar verecek.



İşte önemli bir gol fırsatı. Tümüyle yenilenmiş yönlendirme okuna ve topu olası gol noktalarında bulunan futbolcularınıza direkt yollamanızı sağlayan göstergelere dikkat.

Bizden Söylemesi

PC Gamer'ın sıkı ileri üçlüsüne *Fifa 2000*'i sorduk.



"*Fifa 99*'un seceresini benden iyi kimse bilemez! *Fifa 94*'den bu yana her bölümünü oynadım. kah karşısında sabahladım, kah saçlarımı yoldum; ama huzurlu bir şekilde bunların geride kaldığını söyleyebilirim. *FIFA 2000* bilgisayar karşısında cinnet geçirmeden oynanabilen bir oyun "



"Ve beklenen gün en sonunda geldi. 1994 yılından beri devam eden Fifa serisinin son harikası nihayet huzurumuzda. Bence *Fifa2000*, *99*'a göre çok da fazla bir yenilik içermiyor; ama hem oynanabilirlik, hem de grafikler açısından çok daha başarılı bir oyun olduğunu kimse inkar edemez. İlk elime aldığım günden beri *Fifa2000* oynuyorum."



"Ha geldi, ha gelecek derken *Fifa2000* siz bu dergiyi okurken piyasada olacak... Oyunda yapılan değişikler genelde iyi; ama *Fifa99* kadar başarılı bir oyun değil. Bazı iyi yönleri de yok değil hani: Grafikler, hareketler, Türkiye ligi... Ama ben hala eve gittiğimde *Fifa99* oynuyorum. Haaa *Fifa2000* mi ? O ise şimdilik rafta bekliyor."

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%90

ARTILAR: Muhteşem grafikler; geliştirilmiş oynanabilirlik ve gerçekçilik; Türkiye liginin bulunması; klasik takımlar.

EKSİLER: *FIFA99*'un kimi zaaflarının sürmesi; software modunun *FIFA99*'dan bile kötü olması; yüksek konfigürasyon ihtiyacı.

SONUÇ: Eh bugüne dek yapılan tartışmasız en iyi futbol oyunu.

Command & Conquer: Tiber

TÜRÜ: Real-time Strategy ÜRETİCİ: Westwood Studios YAYINCI: Westwood Studios, (800) 874-4607, *www.westwood.com* GEREKENLER: Pentium II 200, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı ÖNERİLEN: Pentium II 450, 128MB RAM MULTIPLAYER SEÇENEKLERİ: Modem, seri bağlantı, IPX, Internet; Maksimum oyuncu sayısı: 4; Ücretsiz Internet servisi: Westwood Online (oyunla birlikte geliyor)

Westwood dört sene sonra nihayet Command & Conquer oyunun devamını çıkardı; ama yarattıkları tür, kendilerini sollayıp gitmiş olmasın sakın?



İyi planlanmış bir Multi-Missile ya da Ion Cannon saldırısı ile NOD rakibinizi alt edebilirsiniz, özellikle de tek atışta güç istasyonlarını patlatıp görünmezlik sistemlerini kapatabilirseniz...

Tiberian Sun, devam oyunları söz konusu olduğunda hep sorulan soruları bir kez daha gündeme getiriyor. Sevilen ve başarılı bir tasarımı ne kadar değiştirirsiniz? Bir türü yaratan mucitler, o türdeki değişimlere nasıl tepki vermeliler? Real-time strateji türünü Westwood yarattı, bu yüzden de bu tür soruları yanıtlamak için kimse onlardan daha uygun değil. Ancak *Tiberian Sun*'ı gören birçok oyuncu, şirketin bu sorulara yanlış cevap verdiğini düşünebilir.

Real-time strateji oyunları, aksiyonun ve taktik oyunlarının kesiştiği noktada bulunurlar. Bir aksiyon oyunundaki kadar fazla adam ve heyecanlı bir mücadele içerir; bir savaş oyunundaki kadar da dikkatli kaynak yönetimi ve kuvvet denetimi gerektirirler. Westwood, bu iki türün karışımını *Dune II* ile icat etmiş ve *Command & Conquer* ile popüler hale getirmişti. 1992'den beri de Westwood oyunları, diğerlerinin adeta ölçüt aldığı birer anıt haline gelmiştir (*WarCraft*'ın sahneye çıkıp türü yepyeni bir yöne çekmesinden sonra bile).

Ancak *Command & Conquer: Red Alert*'ten bu yana geçen üç sene içinde diğer geliştirici şirketler bu türdeki oyunlarda büyük ilerlemeler kaydedip birçok devrim yarattılar. Başta *Dark Reign* ve *Total Annihilation* olmak üzere çok daha sofistike oyunlar ortaya koydular. Oyunculara birimlerin saldırganlığı ve çatışma kuralları konusunda kontrol sağlandı. İşin içine kamuflaj, pusu kurma ve gerçek ufuk çizgileri girdi. Birimler özelleştirilebilir oldu. Bazı oyunlar tamamen 3D mekanlara taşındı. Bütün bu değişimlerin birçoğunu içermeyen *StarCraft* bile klasik sistemi iyileştirmenin, oynanışa denge getirmenin ve birbirinden son derece farklı üç değişik ırk kullanmanın çok güzel yollarını bulmuştu.

Tiberian Sun, bu tür iddialı işlere girişmiyor. Hafifçe değişik bir görüntüsü ve birkaç yeni birimi olan bir *Red Alert* istiyorsanız, memnun kalacaksınız; ama doğru dürüst bir devam oyununun yarışa ayak uydurması ve eski kavramların yeniden düzenlenmiş halinden fazlasını sunması gerektiğini düşünenlerdenseniz, hayal kırıklığı sizi bekliyor. *Tiberian Sun*'ın savunucuları şimdi "ters bir tarafı yoktu ki düzeltsinler" diyecekler, sonuçta Command & Conquer oyunları milyonların sevdiği çok başarılı oyunlardı, değil mi?



Atmosferik aydınlatma efektleri (silahların ateşlerinden günün saatine ve hava koşullarına kadar), yeni Command & Conquer görüntüsünün en güçlü unsurlarından biri.

Bu savunma, ilk tasarımın kusursuz olduğu varsayılarak yapılmış bir savunma. Olayın aslı hiç de öyle değil. İlk tasarım, şimdi herkesin dilinde olan "tank çılgınlığı" gibi taktiklere indirgenebilen bir tasarım,; yani birçok oyuncuyu bir sürü zırhlı birimden oluşan yıldırıcı bir kuvvet kurmak için basit bir yarış yapmaya zorluyordu. Son zamanlarda çıkan RTS'ler, bu sorunu gidermek ve bazı sınırlamalar getirerek oyunu dengelemek konusunda büyük yol katettiler. *Tiberian Sun,* ancak yer yer etkili olabilen bir "birim – karşıt birim" yaklaşımı (yani mesela görünmez birimler ve onları görebilen algılayıcı birimler gibi) ile oynanış dengesi bakımından zayıf kalıyor. Ne yazık ki oyunun her iyi yönüne karşılık bir de kötü yön bulmak mümkün...

Westwood, tank çılgınlığı konusunda pek bir şey yapamamakla kalmamış, bazı noktalarda sorunu daha da körüklemiş. Artık tanklarınız görünmez de olabiliyor! Peki ya savunma hatlarını etkisiz kılan "dipten giden APC saldırılarına" ne demeli? Belki de çok popüler olan "mühendis çılgınlığını" denemek istersiniz (üstelik bu yöntem daha da çekici olmuş; çünkü artık düşman binalarını ele geçirmek için zarar vermenize gerek yok). Benim favorim, dipten giden bir APC'ye bir avuç mühendisi yüklemek ve yüzeyden giden görünmez tanklar eşliğinde düşmanın üzerine göndermek. APC yüzeye çıktığında mühendisler dışarı fırlıyor ve dokundukları bütün binaları ele geçiriyorlar. Bu binaları anında satıyorsunuz ve çoğu zaman oyun birkaç dakika içinde bitiyor. Çok şık bir strateji. Aynı zamanda çok çabuk bozulan ve sinir bozan bir yönü de var. Dipten ilerleyen birimleri durdurmak için kaldırım döşemeniz mümkün; ama bunun işe yaraya-

ian Sun

cağı da garanti değil. Özellikle bunu test etmek için oynadığımız bir multiplayer oyunda, rakibime (ki kendisi de C&C cahili değildir) tam 4 kez üstüste "mühendis çılgınlığını" uygulayabildim (toplam oynama süremiz 30 dakika), üstelik her seferinde de o yöntemi kullanacağımı biliyordu. En iyi ihtimalle kaldırımları duvarlarla çevirebilirsiniz. Ancak bunları kurmak da tam bir sinir harbi; çünkü tuğlalar tek tek diziliyor.

Birimlerin inisiyatifleri ve yapay zeka hiç güvenilir değil, zaten çoğu durumda da yanlış tepkiler veriyorlar. Karşıt kuvvetler anlaşılmaz bir şekilde birbirlerini görmeden geçip gidiyorlar (bu genellikle transit geçişler sırasında oluyor; çünkü devriye birlikleri kolaylarına gelen düşmana saldırıyorlar). Zaman zaman yakınlarında saldırıya uğrayan arkadaşlarına yardıma gidemiyorlar, hatta kendi başlarının çaresine bile bakamıyorlar; birkaç kez kendisini korumaya çalışırken "sürekli düşmana yaklaşan" birimler gördük! Birimlerin diğer birimleri korumasını emredebiliyorsunuz; ancak bu özellik olması gerektiği gibi çalışmıyor. G tuşunu (guard) basılı tutarken korumak istediğiniz birime tıklamanız gerektiği söyleniyor; ama aslında CTRL, ALT ve G'ye aynı anda basmanız lazım (mouse'un sol tuşuna basarken bunu yapmak, doğal olarak romatizma yaratıyor). Yol bulma işi genel olarak ilerletilmiş; ama birimler kendilerini Tiberium'un kucağına atarak ölmekten hala çok zevk alıyorlar. Taktik bakımından bir engel olarak konduğunun farkındayım; ama birimlerin Tiberium'a daha akıllıca bir tepki vermesi gerekmez miydi?

Yapay zekadaki bu sorunları, sadece yeni ve mükemmel yol bulma sistemi gizleyebiliyor. Westwood, oyuncuların kendi rotalarını çizebilmelerini ve birimlere o yoldan gitme emri verebilmelerini sağlamakla çok güzel bir iş yapmış. Eğer rota bulma noktalarından biri dost bir binanın üzerine denk geliyorsa, o yolu izleyen mühendisler durup binayı onarıyorlar. Düşman binasına denk geliyorlar, birimler saldırıya geçiyor. Eğer o nokta rotanın son noktasıysa APC, içindekileri boşaltıyor. Birden çok nokta koyup onları hareket ettirebiliyorsunuz, hepsi de haritada kalıyor. Rotalar belli birimlere bağlı olmadığı için tekrar tekrar kullanılabiliyor. Oyunun bu yönünde sorun yok.



Dev gibi bir kuvvetle saldırı hala en büyük kozunuz; çünkü bunu önlemek için hiçbir şey yapılmamış.

Keşke aynı şeyler arayüzün geri kalanı için de söylenebilseydi... Temel olarak *Dune II*'de gördüğümüzle aynı; de neyimli RTS oyuncuları ise çok daha incelikli bir şey bekliyorlardı (ya da en azından mantık hataları içermeyen bir şey). Bütün birimler aynı listeye doluşturulduğu için yeni bir inşaat tesisi kurulduğu zaman yeni birimler de listenin en aşağısına ekleniyor, o tesis yıkıldığında da siliniyor. Birim üreten ilk binanız kışla oluyor (barracks) ve listenin tepesinde piyadeleri görmeye alışıyorsunuz; ama bir terslik olur da kışlanız yıkılırsa ve yeniden kurarsanız, piyade ikonu listenin en dibine, yüksek düzeydeki birimlerin de aşağısına atılıyor ve yeni yerine alışmak zorunda kalıyorsunuz. Sürekli devinim halinde olan, binaların sıkça yıkılıp yerlerine yenilerinin konduğu bir oyunda arayüzün sürekli değiş-

Hafifçe farklı bir görüntüsü ve birkaç yeni birimi olan bir Red Alert istiyorsanız, memnun kalacaksınız; ama adam gibi bir devam oyununun yarışa ayak uydurması ve eski kavramların yeniden düzenlenmiş halinden fazlasını sunması gerektiğini düşünenlerdenseniz, üzgünüz.



Tek kişilik görevlerden bazılarında zaman sınırı var, o yüzden dalga dalga gelen saldırıları savuşturmaya çalışırken yeni birim üretmeye zaman bile bulamayabilirsiniz.

mesi, verimli kullanımı çok zorlaştırıyor. İnsan buna anlam veremiyor; GDI turret'larının bütün parçalarını (yuvasını ve silahın kendisini) aynı anda listede görememek de öyle... Bunlar, oyunun test aşamasında giderilmiş olması gereken temel sorunlar.

Üçüncü bir ırk da eklenmiş; fakat senaryolu oyunda çok az bir ağırlığı var, multiplayer'da ise neredeyse hiç kullanılmıyor. The Forgotten adlı bu ırk, mutasyonlar yoluyla mükemmel savaşçılar yaratma deneylerinin istenmeyen ürünleri. Bunlar, hem NOD'ye hem de GDI'a ateş püsküren paralı askerler ve parayı kim verirse onun hesabına çalışıyorlar. Birkaç senaryo görevinde önemli rol oynuyorlar; doğru düzgün tasarlanmış olsalar oynanabilir ve ilginç bir ırk olabilecek, hatta *Tiberian Sun*'ı vasatın üstüne çıkarabileceklermiş. Sanırız bunun yapılması için görev paketini beklemek zorundayız.

En kökten değişimleri ve gelişmeleri çevremizdeki mekanlarda görüyoruz; ancak bunların da çoğu göstermelik. Mekanize birimler güzel görünüyor ve yükseltili zeminde iyi hareket ediyorlar. Binalar son derece ayrıntılı ve güzel animasyonlu. Yenilenen ve değişen pers-



Tiberian Sun'da çeşitli yükseklik farklılıkları var, ama yine de altınızdaki ya da üstünüzdeki birimlere ateş edebiliyorsunuz.

Tiberian Sun'ı ne kadar oynarsam oynayayım, oyunda temel anlamda "yeni" denilecek ya da ilk fikrimden vazgeçirecek kadar ilginç bir şeye rastlamadım. Tek güzel olan, yeni birimler ve biraz daha iyi olan görev yapısıydı. Ancak bunlar yapım aşamasında yıllar harcanmış tam bir oyunun olmaktansa iyi bir genişleme paketinin özellikleri olmalıydı...

pektif, savaş alanının daha derin bir görüntüsünü veriyor ve mekanın duygusunu iyi yansıtıyor (mekanlar gerçekten çok başarılı; zarar görebilen yerşekilleri, yükselti farkları, etkili aydınlatmalar gibi özellikler sayesinde güzel bir atmosfer yaratılmış). Saldırı ve savunma için yükseltilerle ilgili gerçek değişkenlerin olup olmadığını anlamak biraz zamanımı aldı, sanırım bazı değişiklikler var. Örneğin aralarında yükseklik farkı olduğunda bazı birimler düşmana saldıramıyor; ancak yüksekliğin gizlenmeye faydasını ya da saldırı bonusu/cezası verilmesine etkisini pek göremedim.

Tiberian Sun'ın bir önceki oyunun gözle görülür biçimde ilerlettiği tek özelliği, bölüm aralarındaki filmler. James Earl Jones ve Michael Behn gibi karakterlerin yer aldığı ara filmler, oyunculuk ve senaryo bakımından Hollywood filmleri gibi olmasa bile yine de etkileyici. CGI efektleri ve canlı oyuncular sayesinde hikaye akışı çok sürükleyici olmuş.



GDI Disrupter, en güçlü birimi bile birkaç saniyede yok edebilen güçlü bir ışın silahı.

Westwood'u canlı bir dünya yaratma çabaları, oyunun içinde yitip gitmiş; İster GDI olun, ister NOD, birimleriniz çok karaktersiz gözüküyorlar. *StarCraft* sonrası oyunlarda bu çok göze batan bir bozukluk. Blizzard'ın oyunlarında kendinizi gerçekten birliklerinizle özdeşleştirirsiniz; çünkü her birinin kendine özgü sesleri vardır ve farklı karakterler oldukları izlenimi verirler. *Tiberian Sun*'da ise birçok birimin sesi birbirine benziyor ve ancak birkaç farklı laf ediyorlar, daha da kötüsü bazı durumlarda GDI ile NOD birimlerinin sesleri tamamen aynı (mühendisler aynı neşeli İskoç aksanıyla konuşuyorlar). Bunun bellekten ya da başka şeylerden tasarruf ettiğine eminim; ama inandırıcı bir dünya yaratılmasına katkıda bulunmadığı kesin.



Rota noktaları, haritaya yerleştiriliyor ve bütün birimlerden bağımsız olarak duruyorlar. Birimlerin bu rota üzerinden ilerlemeleri sağlanabiliyor.

Asıl önemli konu, *Tiberian Sun*'ın tek kişilik oyun dışında ne kadar hayatta kalabileceğiydi, neyse ki Westwood bu konuda oldukça başarılı bir çalışma çıkarmış. 2 ve 8 kişi için özel hazırlanmış toplam 25 tane multiplayer haritası var ve hepsi de muhteşem görünüyor. Bu haritalar, yapay zekaya karşı oynamak üzere de kullanılabiliyor. Ayarların arasında yapay zeka kullanan rakiplerin sayısı, yok edilebilen köprüler, hasat kamyonlarına saldırı yasağı, teknoloji düzeyi gibi birçok seçenek var. Yenilenen Westwood Online servisinde bağlantılar oldukça sağlam; ancak birkaç kişi aynı anda oynar-

EN GÜÇLÜ BİRİMLER

CYBORG (NOD)



Bu dev robot, NOD bilim adamlarının en son harikası. Piyade ve tank birimlerinin güzel bir birleşimi **ARTILAR:** Nispeten ucuz ve sağlam zırhlı. Bacakları koptuktan sonra bile savaşıyor. **EKSİLER:** Normal bir piyadeden çok da hızlı değil. Havadan havaya silahı yok, bu yüzden Orca bombalarına karşı çok zayıf.

ENGINEER (GDI/NOD)



Hızlı hareket etmiyor ve silah taşımıyor; ama oyundaki en tehlikeli birim. Köprüleri ve binaları tamir edebilir, daha da önemlisi düşman binalarını ele geçirmek için sadece içine girmesi yeterli. **ARTILAR:** Saldırı tarafındayken gerçekten çok güçlü bir birim; oyundaki dengeleri bir dakika içinde alt üst edebilir. **EKSİLER:** Biraz fazla güçlü bile denebilir. Bir APC'ye doluşmuş üç beş mühendis karşı tarafı darmaduman etmek için yeter de artar bile...

GHOST STALKER (GDI)



Commando-Tanya biriminin en son hali olan Ghost Stalker (kitapçıkta Ghostalker deniyor), kısa zamanda büyük hasar yaratabiliyor. Railgun kullanan bu birim aynı anda birden çok hedefe ateş edebiliyor ve tek atışta bir sürü askeri öldürebiliyor. Binaları patlatmak için C4'ler de taşıyor. **ARTILAR:** Güçlü saldırı ve Tiberium'la yara iyileştirme özelliği var. **EKSİLER:** İyileşme özelliğiyle bile olsa yine de çok zayıf. Aslında bu kötü bir şey değil; çünkü oyun dengesine katkıda bulunuyor. Aynı anda yalnızca biri etkin durumda olabilir.

HUNTER SEEKER DROID (GDI/NOD)



Üretildikten sonra kendi haline bırakılan Hunter Seeker, bir düşman bulup kendini ona yapıştırıyor ve patlıyor, bir çeşit robot kamikaze. **ARTILAR:** Savaş alanında çok işe yarıyor, kendi kendine hareket edebilmesi sayesinde "fire and forget" türü çok güçlü bir silah. **EKSİLER:** Kontrolünüzün olmaması, en iyi hedefi bulmak için yapay zekaya güvenmeniz gerektiği anlamına geliyor, bu da her zaman en iyisi olmayabilir. İkincisinin atılabilmesi için dolmasını beklemeniz lazım.

MAMMOTH MARK II (GDI)



Bu Star Wars'taki AT-AT'lere çok benziyor; ölümcül silahlarla donanmış dev gibi bir saldırı platformu. İki railgun ve bir uçaksavar silahı kullanıyor. **ARTILAR:** Bir iki vuruşta bütün birimleri öldürebiliyor; hava saldırılarına karşı da korumalı. Saldırı kuvvetlerindeyken büyük ölçüde hasar verebilir. **EKSİLER:** Aynı anda sadece bir tanesi kullanılabili-

ORCA CARRYALL (GDI)



Orca'ların "babası" olan bu ağır helikopter, haritanın çeşitli yerlerinden araç taşımak için kullanılıyor. **ARTILAR:** Mühendislerle yüklü olduğu ve görünmez bir tankla beraber kullanıldığı zaman oyunu çabucak bitirebilir. **EKSİLER:** Mobile Sensor Array tarafından radarda görülebiliyor. Silahı da yok.

STEALTH TANK (NOD)



Aynen duyduğunuz gibi, ateş etmedikçe görünmez olan bir tank. **ARTILAR:** Düşman kamplarına sızmayı çocuk işi haline getiriyor, birçok saldırı türünün de belkemiğini oluşturuyor (bkz. Subterranean APC). **EKSİLER:** GDI'ın Mobile Sensor Array birimiyle algılanabiliyor. Oyun dengesi yönünden de oldukça büyük sorunlar yaratabilir, karşıt biriminin de bulunmasına rağmen...

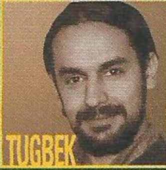
SUBTERRANEAN APC (NOD)



Bu köstebeğin içine beş kişi yükleyebiliyorsunuz, göndermek istediğiniz yere tıklayın ve bir daha yeryüzüne çıkmadıkça fark edilmeden gidin. **ARTILAR:** Engineer'larınızı yükleyin ve yanına bir görünmez tank ekleyin, oyunun kaderi bir anda değişebilir. **EKSİLER:** Mobile Sensor Array'in radarına yakalanabilir. Silahı yok.

Bizden Söylemesi

Eski *Red Alert* gazileri *Tiberian Sun* hakkında ne diyor?



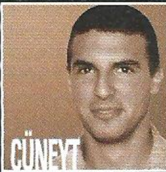
"Bugüne dek pek çok başarısız devam oyunu çıktı; ama *C&C: Tiberian Sun* bizleri o kadar çok bekletti ki gösterilen büyük tepkiyi fazlasıyla hak etti. *C&C: Tiberian Sun,* kötü bir oyun değil ve serinin eski oyunlarını sevenler için zevkle oynanabilir; fakat günümüzün yenilikçi strateji oyunlarıyla baş edebileceğini sanmıyorum. Bu arada bence oyun içindeki sinematikler çok kötü."



"Beklettiler beklettiler ve beklettiler...Sonuç: Tam bir hayal kırıklığı. Aslına bakılırsa bu oyunun *Red Alert*'ten pek bir farkı yok. Biraz grafik birkaç etkileyici demo, oyun ise tamamıyla başarısız. Size dürüst davranayım, ben bu oyunu hiç sevmedim. Oysa ne hayaller kurmuştum *Tiberian Sun* çıkacak dertler bitecek diye; ama olan şu: I'm still playing Fifa99."



"C&C kuşkusuz PC tarihinin en başarılı serilerinden biri; ancak son oyunları uzun zamandır yolunu gözleyenler için pek de iç açıcı olmadı. Senelerce süren tasarım ve çalışma sonunda önümüze sürülen bol makyajlı bir *Red Alert* oldu. Yine de bu, oyunun çok zevkli olmadığı anlamına gelmiyor. Şurası su götürmez bir gerçek ki C&C hayranları kesinlikle bu oyunun başından kalkmayacaklar."



"*Tiberian Sun* hakkında her kafadan ayrı ses çıkıyor. Bazıları seviyor, bazıları hayal kırıklığına uğradığını söylüyor. Ben de oyunun *Red Alert*'ten pek bir farkı olmadığını ve çok yenilik getirmediğini düşünüyorum. Açıkçası Westwood, RTS türündeki gelişmelerden biraz uzak kalmış ve yenilik yapmaktan çekinmiş. Yine de konusu ve güzel görüntüleri bakımından şöyle bir oynayıp bakmaya değer bir oyun. Sonuçta yepyeni bir Command & Conquer oyunu var karşımızda..."



Yapılan güzel eklemelerden biri de haritalarda tarafsız şehirlerin ve binaların bulunması. Binalar birimlerinizi gizlice çıkarmak için çok uygun; ama bazen savaş sırasında birliklerinizi görmenizi engelleyebilirler.

ken oyun çok yavaşlayabiliyor; neyse ki sinir bozan ya da gecikme yaratan bir oyuncuyu şutlama imkanınız da var, birçok online oyunu bu sayede kurtarabilirsiniz. Oyuncular arasında anlaşmalar yapılabiliyor, böylece büyük çaplı oyunlar daha da ilginç olabiliyor; fakat Internet üzerinde en fazla 4 kişi savaşabiliyor. Eğer 8 kişilik bir online oyun istiyorsanız, diğerlerini yapay zeka kontrol ediyor. Bunun nedeni de ne? *Red Alert* ve *StarCraft*'ten geriye doğru bir adım değil mi bu?

Şimdiye kadar anlamışsınızdır, *Tiberian Sun* hakkında bazı şikayetlerim var ve dergideki diğer arkadaşlarım da benimle aynı fikirdeler. Peki o zaman puanı neden bu kadar yüksek? Her ne kadar aksaklıkları olsa da, oyunun sağlam bir taktik altyapısı var ve bu oyunu heyecanla bekleyen uslanmaz Command & Conquer delileri oldukça memnun olacaklar. Asıl sorun diğerlerimizde, yani 1999 yılında artık RTS oyunlardan (haklı olarak) daha fazla şey bekleyenlerde yaşanacak. *Tiberian Sun* ile geçirdiğim zamanlarda *StarCraft*'ı düşünmeden edemedim. Bu oyun RTS köklerine sadık kalmış ve bunun da ötesinde bir sürü heyecan verici özellik getirmişti. Bence *Tiberian Sun* da öyle yapmalıydı. *StarCraft*'ı gördüğüm anda çok etkilenmemiştim; ama zamanla derinlere indikçe ne kadar akıllıca ve yenilikçi bir şekilde hazırlandığını görüp hayran kalmıştım. *Tiberian Sun*'a da ilk görüşte ısınamadım; ancak ne kadar oynarsam oynayayım oyunda temel anlamda "yeni" diyebileceğim ya da ilk fikrimi değiştirecek kadar ilginç bir şeye rastlamadım. Tek beğendiğim şey, yeni birimler ve biraz daha iyi olan görev yapısıydı. Ancak bunlar iyi bir genişleme paketinin özellikleri olmalıydı, yapım aşamasında yıllar harcanmış tam bir oyunun değil...

Westwood, 3D tekniklerine kendini kaptırmayıp C&C'ün taktik yapısına ağırlık vermekle cesur bir hamle yaptı. Ancak elimizdeki oyuna bakınca,



Hemen belirtelim, bilgisayar da mühendislerin ölümcül gücünün farkında. Hazırlıklı olmanız gerekiyor.

geçmişte çok başarılı olan bir formülden fazla sapmak kaygısıyla, değişikliği pek göze alamadıklarını görüyoruz. O formül o zaman işe yaramış olabilir; ama bugünün acımasız rekabet dünyasında C&C artık antika gibi görünüyor. Oyunseverler, *Red Alert* çıktığından beri boş bilgisayar ekranlarına bakıp *Tiberian Sun*'ın hayaliyle yaşamadılar; oynanış açısından sürekli gelişen başka RTS oyunlarını oynayıp durdular.

Evet, bu türü Westwood yaratmış olabilir; ama real-time türünün en güçlü şirketlerinden biri olmaya devam etmek istiyorlarsa eski alışkanlıklarından kurtulmalı ve yepyeni bazı şeyler denemeleri gerekiyor.

PC GAMER SON KARAR

%73

ARTILAR: *C&C* serisini bu kadar popüler yapan oynanış temel olarak değişmemiş.

EKSİLER: Pek bir yenilik yok; kontrol, oyun dengesi ve yapay zeka sorunları sürüyor.

SONUÇ: Eğer C&C hastasıysanız ve aynısından istiyorsanız, sorun yok; ama daha fazlasını bekliyorsanız, beklemeyin deriz.

Shadow Company: Left For

TÜRÜ: 3D Aksiyon/Strateji **ÜRETİCİ:** Sinister Games **YAYINCI:** UbiSoft **İTHALATÇI FİRMA:** Odyssey Entertainment, (0212) 219 19 40 **GEREKENLER:** P 233, 32MB RAM, 3D hızlandırıcı, 4MB ekran kartı, 400MB boş hard disk alanı **ÖNERİLEN:** PII 300, 64MB RAM, 8MB ekran kartı, 400MB boş hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP, IPX, Seri, Modem, Maksimum oyuncu sayısı: 8 (herkeste CD olmalı)

İster 3D aksiyon deyin, ister real-time strateji ya da savaş oyunu, sonuç değişmeyecek: Bu oyunda bir şeyler potansiyelinin altında kalmış.

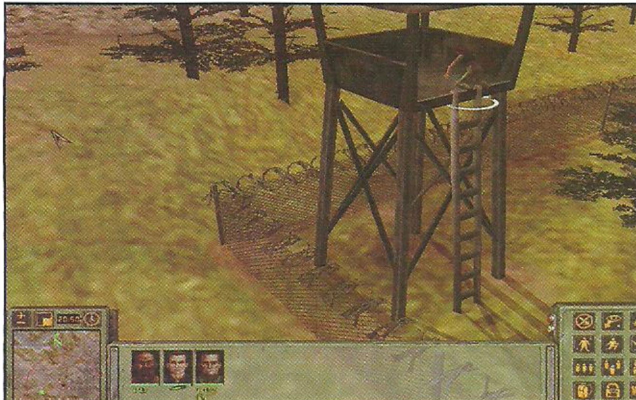
Shadow Company, kaosun ve terörün kol gezdiği yakın gelecekte ve ulusların kendi güvenliğini sağlamak için paralı askerlerden başka çaresi kalmadığı bir dünyada geçiyor. Siz de Granite Corporation isimli bir birlik tarafından kiralanan; ancak işler ters gidince savaşın ortasında ölüme terk edilen bir grup askerin yönetimine geçiyorsunuz. Hiçbir desteğe sahip olmayan bu askerler ateşin ortasında hayatta kalmaya ve bu sırada aldıkları yeni görevleri tamamlamaya çalışıyorlar. Bütün bu yolculuk sırasında giderek zorlaşan görevlerde başarı kazandıkça tecrübeleri artıyor, yeni silahlar ediniyorlar ve mutlu sona doğru yavaş yavaş ilerliyorlar.

Oyunda toplam dokuz görev bulunuyor ve yapmanız gerekenler genellikle belirli birini öldürmek, bir kampı ve içindeki askerleri ortadan kaldırmak ya da her önünüze çıkanı shooter tarzı bir oyunda olduğu gibi yok etmekten ibaret. Her göreve başlamadan önce kendi özel yetenekleri ve eksiklikleri olan bir grup aday arasından bir ekip oluşturuyorsunuz. Bu askerlerin taşıdığı silahlar ya da faydalı olabilecek nesneler birinden diğerine farklılıklar gösteriyor.



Görev beklemez! Kısa bir helikopter turundan sonra aşağı inip sizden istenen işi bitirmeye çalışacaksınız. Grafiklerin son derece etkileyici olduğunu kabul edin.

Adamlarınızdan biri keskin bir nişancıyken, bir diğeri ilk yardım konusunda usta olabiliyor ve siz de görevin niteliğine göre size gerekli özelliklere sahip adamları kullanıyorsunuz, daha doğrusu öyle yaparsanız kendi adınıza daha iyi olur. Tabii isterseniz aynı görev için 12 askeri birden kullanma hakkınız da var; ama her asker için belli bir parasal bedel ödemeniz gerekiyor. Bu parayı her görev için ayrılmış sınırlı bütçeden ödüyorsunuz ve şımarık bir çocuk gibi "bütün askerleri istiyorum!.." diye tutturursanız diğer harcamalara verecek paranız kalmayabilir. O yüzden görevin zorluk derecesine ve askerlerin yeteneklerine göre tutumlu ve akıllı bir seçim yaparsanız adamlarınızı donatacak silahları alırken güçlük çekmezsiniz. Ayrıca adam sayınız ne kadar fazla olursa tümü üzerindeki hakimiyetiniz de o kadar az olacağı için dengeli davranmakta fayda var. Bir de ilk görevde adam ve silah seçimi yapamadığınızı belirtelim. Başlangıçta size üç asker ve standart birkaç silah verilecek, görevi elinizdekilerle ve topladığınız ganimetlerle tamamlamanız istenecek. Her görev başında yapmanız gerekenleri bir harita üzerinde anlatan ve stratejiniz üzerinde çalışmanızı sağlayacak bir ekranla karşılaşacaksınız. Burada görevin tamamının geçtiği genel bir harita üzerinde özel olarak ilgilenmeniz gereken bölgeleri daha yakından ve ayrıntılı olarak görmeniz de sağlanıyor.



Belki çok tehlikeli bir tırmanış değil; ama yukarıdayken açık bir hedef haline geleceğinizi unutmayın. Bu yüzden attığınız her adımı düşünüp taşının ve tabii yukarıya çıkan adamınız iyi bir keskin nişancı olsun ki canını boşu boşuna tehlikeye atmış olmasın.

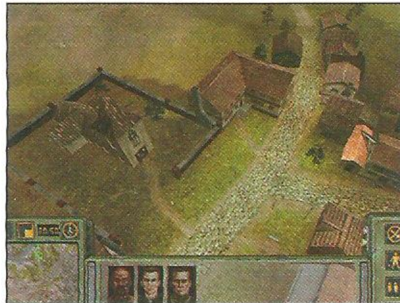
Paralı askerleriniz için alabileceğiniz silah çeşidi çok fazla değil; ama düşmanın silahları da sizinki kadar sınırlı olduğundan burada size yapılmış bir haksızlık olduğunu düşünmek için bir sebep yok. Ancak keşke hem siz hem de rakipleriniz için daha fazla silah olsaydı. Böylece silah seçmek vakit kaybı gibi değil görevi başarmanın önemli bir parçası olarak oyunun önemli ögeleri arasında yerini alabilirdi. Yine de açık arazide adam avına çıkarken hiç işinize yaramayacağı halde bir bıçak bulundurma imkanına sahip olmak, her şey bir tarafa, çok "eğlenceli". Hafif silahlar diğerlerine göre daha bol ve tabii ucuz. Pek çok görevde öncelikle tercih edeceğiniz silah uzun namlulu tüfek olacak; fakat zaman zaman cephane sıkıntısı nedeniyle bu silahı dilediğinizce kullanamayabi-

Dead

lirsiniz. Bunun dışında el bombası, roket gibi uzaktan etkili silahlarınız da var. Ayrıca yeterince sabrınız ve vaktiniz varsa göreve başlarken sahip olduğunuzdan daha fazla silah ve cephaneyle eve dönmek gibi bir sonuçla da karşılaşabilirsiniz; çünkü düşmanlarınızı öldürdükten sonra civarlarında daima iyi kötü bir şeyler buluyorsunuz. Ancak sonradan size bir kar sağlamayacağı ve askerlerinizin belli taşıma kapasiteleri olduğu için bunlarla uğraşmak istemeyebilirsiniz. Yeri gelmişken, oyun için geliştirilmiş olan inventory sistemi pek parlak değil. Aslında zaman kaybı ya da sinir bozukluğu yaratmak gibi olumsuz yan etkileri yok; ama özellikle de daha karmaşık ve zorlu görevlere girdikçe mouse tıklarıyla sürüp giden bir dizi işlemi yürütmeye çalışmak insanı bıktırabiliyor.

Ekibinizi toparlayıp görev bölgenize girdiğinizde ilk bakışta *Jagged Alliance* ya da *Commandos* tarzında bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu göreceksiniz. Ancak *Shadow Company*'nin, arazinin geneline ve detaylara ait grafikler konusundaki özeni *Jagged Alliance*'da olduğundan çok daha dikkate değer. Oldukça loş ışıkta bile engebeler, çukurlar, dere yatakları ve benzeri şeyler gayet rahat seçilebiliyor. Düşman kamplarındaki çadırlar, barikatlar, sağa sola bırakılmış kutular ve toplayabileceğiniz nesneler kendini gösteriyor ve neyin ne olduğunu anlamak için bazı oyunlarda olduğu gibi gözlerinizi kısıp monitöre yapışmak zorunda kalmıyorsunuz. Araziye yayılmış bu nesnelerin çoğu ayrıca arkasına saklanabileceğiniz iyi de birer engel işlevi görüyor. Aynı şeyin düşmanlarınız için de geçerli olduğunu düşünüyorsanız, korkmayın. Hem saldırı beklemedikleri hem de pek zeki olmadıkları için bu adamlar genellikle ortalıkta dolaşıyorlar ve kendilerini gizlemek için uğraşmıyorlar.

Ölüm animasyonları zaman zaman biraz fazla uzatılmış; adamı vuruyorsunuz, inleyip sendeleyerek yere çöküyor sonra da sürünmeye başlıyor. Bunlara pek gerek yoktu açıkçası.



Gelecekte doğadan kopuk, yüksek metal binalarda yaşayacağını hayal edenlere karşı *Shadow Company*'de yeşiller içindeki küçük kasabalarda kelle avına çıkacaksınız.

Araziyi tararken uzak noktaları araştırmak için adamlarınızdan birini göndermek yerine ortalığı siz kolaçan edebiliyorsunuz, belki bu başlangıçta anlamsız görünebilir; ama aslında bir adamınızı göndermeden oradaki düşmanları saptayamadığınızı, sadece yapıları, ağaçları ve diğer nesneleri gördüğünüzü fark edince yanıldığınızı anlayacaksınız. Mouse ya da isterseniz klavye yardımıyla bütün haritayı hareketli bir kamera aracılığıyla her yönden ve tepeden görme imkanınız var. Bu işi mouse'la yapmak bazen istediğiniz açıyı bir türlü yakalayamamanıza ya da adamlarınızı gözden kaybetmenize neden oluyor; ama klavye kontrolü sorun çıkarmıyor. Ekranın sol altında bulunan radar yardımıyla adamlarınızın ve görüş menzilleri içindeki düşmanlarınızın kameranın bulunduğu yere göre konumunu saptayabilmek de işinizi kolaylaştıracak. Görsel efektler konusunda oyunun oldukça başarılı olduğunu görmek için herhangi bir nesneye ateş etmek ya da birkaç askerin ortasına el bombası fırlatmak yeterli. Yükselen dumanlar, kırılan kutuların sağa sola savrulan parçaları gayet gerçekçi görünüyor. Aynı şekilde ses efektleri de etkileyici. Sesler tanımlı ve birbirine karışmıyor. Her adamınızın kendine has ses tonu ve konuşma şekli var. Ayrıca ateş ettiğiniz zaman kullandığınız silahın cinsine uygun, gerçekçi sesler duyacaksınız.

Shadow Company'i özel bir oyun yapan bir başka özelliği de adamlarınızın daima yaya olarak kalmaya mahkum olmaması. Karşılarına kullanabilecekleri bir araç çıktığında bu fırsatı değerlendirebiliyor olmaları gayet hoş bir şey. Üstelik bunlar sadece askeri araçlar da olmayacak, yeri geldiğinde bir okul otobüsü kullanmanın keyfini çıkaracaksınız. Yine de en heyecan verici araçlar tanklar; çünkü yolunuza devam ederken bir yandan da tankınızın ateş gücünü kullanmak yani ortalığı birbirine katmak gibisi yok.

Bu oyunun en büyük eksiği yapay zekası. Askerleriniz kendi başlarına düşünemeyecek kadar aptal. Siz komut vermedikçe ölmek üzere olsalar dahi karşılarındaki düşmana ateş etmeye ya da kaçmaya yeltenmiyorlar. Öylece durup delik deşik olmayı bekliyorlar. Aynı şekilde düşman askerleri de parlak zekalarıyla adamlarınızı aratmıyor. Oyunun daha ilk görevinde karşılaştığım şeyler sonraki bölümlerden beklentimi fazla yüksek tutmamam gerektiğini öğretmeye yetti. Yanyana duran iki düşman askerinden birini uzaktan indirdiğimde diğeri, kafasından ne geçtiyse, hiçbir şey olmamış gibi büyük bir ciddiyetle çevresine bakmaya devam etme kararı verdi. Ne bir adım attı, ne silah sesine doğru kafasını çevirdi, ben de ona gösterdiği nezaket karşılığında hak ettiği teşekkür kurşununu gönderdim. Oyunun multiplayer seçeneği de var; ama insan düşmanlara karşı savaşma şansı yok. Yani diğer oyuncular da kendi askerlerini seçiyor ve yine bir ekip kurup yapay zekaya karşı oynuyorsunuz. Dolayısıyla aynı anda birden fazla insan singleplayer oynuyormuş gibi bir his yaratıyor.

Sonuç olarak tasarımcılarının nelerin üzerinde yeterince çalıştığını, nerelerde tembellik ettiğini bir bakışta anlayabileceğiniz bir oyun *Shadow Company*. Sinistar'ın pek tembellik etmediği de bir gerçek, bu da *SShadow Company*'i iyi bir oyun yapıyor.



Shadow Company'de dikkat etmeniz gereken şeylerden biri de gizlilik; ama sokaklar boş ve yeterince güvenliyse turist gibi dolaşıp fotoğraf bile çekebilirsiniz.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Gerçekçi ve etkileyici grafikler; askerlerin kullanabileceği araç çeşidinin bolluğu; sağlam strateji ögesi.

%71

EKSİLER: Yapay zeka gerçekten kötü; multiplayer seçeneği yetersiz.

SONUÇ: Kesinlikle denemeye değer; ama özellikle aksiyondan çok strateji isteyenlere öneriyoruz.

Force 21



TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Red Storm Entertainment **YAYINCI:** Red Storm Entertainment, (919) 460-1776, *www.redstorm.com* **GEREKENLER:** Pentium 233MMX ya da 3D hızlandırıcı varsa Pentium 200MHz, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, 4MB bellekli 16-bit SVGA ekran kartı ya da Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, Direct3D uyumlu 3D kartı, 64MB RAM, 350MB hard disk alanı, 8MB bellekli DirectX uyumlu ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP; The Zone'da ücretsiz Internet servisi; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Force 21, ciddi savaş oyuncularını memnun edecek kadar yeterli bir gerçekçilik sunuyor, üstelik de düzgün ve zevkli bir oynanıştan ödün vermeden...

Neredeyse hiç reklamı yapılmadan piyasaya sürülen *Force 21,* merakla beklenen *Starfleet Command* ile yaklaşık aynı zamanda çıktı ve raflarda geçirdiği ilk birkaç haftada strateji oyuncuları tarafından pek fark edilemedi. Ancak bu sadece Trek lisansına sahip yeni bir oyunun büyük gürültü koparacağı anlamına geliyor, *Force 21*'in kötü olduğu anlamına değil. Gerçekçiliği ve düzgün oynanışı ile *Force 21* kafadan bir klasik; yalnızca oyunseverlerin bu oyunu keşfetmesi biraz zaman alacak, o kadar...

Günümüzden 15 yıl sonrasında geçen *Force 21,* son derece başarılı bir senaryo üzerine kurulmuş. 1990'larda Çin'in elde ettiği ekonomik zenginlik gelecek yüzyılda da dizginlenmeden devam etmiş ve bununla birlikte ülkenin fabrikalarını ve tesislerini beslemek için neredeyse tatmin edilemez bir hammadde ihtiyacı doğmuş. Diğer taraftan Rusya da bölünmeden sonraki çöküşünü yavaşlatamamış ve tamamen yok olmanın eşiğine gelmiş. Rusya'yı kasıp kavuran sosyal ve ekonomik sallantıdan ağzı sulanan Çin de Kazakistan Cumhuriyeti'ni işgal ederek hammadde ihtiyacına çözüm sağlama kararı almış. Rusların ya da Kazakların nükleer silahlarıyla bu sorunu neden halledemediklerini mi merak ettiniz? Öyle görünüyor ki, füzelere karşı savunma teknolojisindeki ilerlemeler sayesinde artık bir tek savaşma yolu kalmış, konvansiyonel silahlarla yapılan savaş.



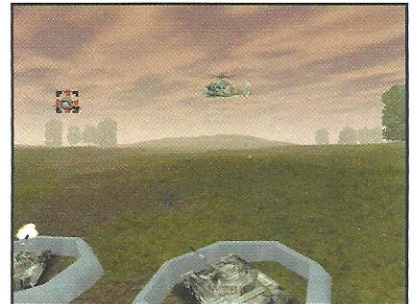
Hareketli köprüleri akıllıca kullanın; çünkü düşmanı klasik saldırı yöntemleriyle alt etmek çok zor. Dost birimleriniz üzerinden geçtikten sonra köprünüzü kaldırıp gelecekteki kullanımlar için saklamayı unutmayın.

Saldırı normalde hiçbir kesintiye uğramadan yürümeliymiş; ancak saldırıdan hemen önce Amerika, varlığıyla Çin birliklerini korkutup geri çekebilmek umuduyla bölgeye askeri kuvvet göndermiş. Ancak bu plan yürümemiş, *Force 21*'e başladığınızda kendinizi düşmanla karşı karşıya, hem silah bakımından hem de sayıca yenik ve malzemeleri tükenmeye yüz tutmuş bir halde buluyorsunuz. Tabii bu Amerikan kuvvetlerini kontrol ettiğiniz zamanki durum; oyunu işgalci Çinliler tarafında da oynamanız da mümkün.

Force 21, adını Amerika'nın birliklerini Bilgi Çağı teknolojisi ile donatma stratejisinden (bunun adı da Force XXI) alıyor. Bu, özellikle son 10 yılda meydana gelen ve az sayıda birliğin sürekli değişen olaylara ayak uydurması gereken yerel çatışmalarda alınan tebdirler konusunda önemli. Tabii ki Force XXI sadece bir haberleşme ağı yardımıyla birlik göndermekten fazlasını yapıyor; *Force 21*'in kitapçığındaki açıklamaları okuduğunuzda aklınız başınızdan gidebilir.



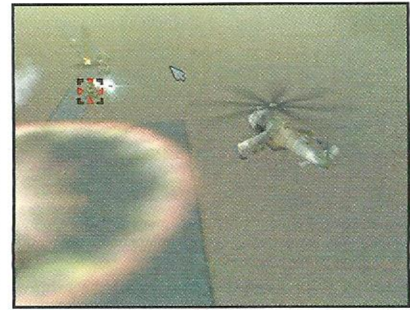
Çok ayrıntılı olan birimler, *Force 21*'in gerçekçiliğini artırıyor. Rengarenk patlamalar da hiç fena değil. Burada bir tank yok etme görevinin yakın çatışma sahnesini görüyorsunuz.



Birimlerinizin ateş gücünü fazla azaltmadan tank savunmasını güçlendirmek için Fortify komutunu kullanın.

Bilmeniz gereken tek şey, oyunun diğer real-time stratejilerle yeteri kadar ortak noktası olduğu ve açıklamalara şöyle bir göz attıktan sonra operasyonlara hemen başlayabileceğiniz... Ancak oynamaya başlayıp gerçekçiliğe verilen önemi gördüğünüzde, hayal dünyasına dayalı diğer real-time strateji oyunlarında kullandığınız taktikleri yeniden gözden geçirme ihtiyacı duyacaksınız.

Hangi tarafı seçerseniz seçin, *Force 21* size tanklardan, mekanize savaş araçlarından, keşif birimlerinden, anti-tank araçlarından, zırhlı personel taşıyıcılardan (ama ne gariptir ki kontrol edebileceğiniz piyadeler yok), elektronik aletlerden, mühendislerden, toplardan ve helikopterlerden oluşan toplam 16 birliğin komutasını veriyor. Bazı görevlerde havadan destek isteme imkanınız da olacak; fakat çoğu zaman pis işleri görevin başında komutanıza verilen birliklerle yapmak zorunda kalacaksınız. Savaşa başladıktan sonra kaynak toparlamak ya da yeni birimler üretmek mümkün olmayacak.



Force 21'deki helikopterler yerden açılan ateşe gerçek hayattakinden daha az dayanıklı, bu yüzden savaşlarda hava üstünlüğü çok önemli değil.

Oyundaki 30 tane tek kişilik görevin (her taraf için 15'er tane) her birinden önce görevin kısa bir açıklaması veriliyor; böylece birimlerinizin güçlü ve zayıf yanlarını görebiliyor, düşmanın bulunduğu yer ve amacı hakkında bir fikir sahibi olabiliyorsunuz. *Force 21*'in zayıf noktalarından biriyle işte bu noktada karşılaşıyoruz, savaş başlamadan önce kuvvet dengelerini değiştiremiyorsunuz. Bu pek önemli gibi gelmeyebilir; ama çoğu zaman birliklerinizi bölmek ve her birinin yetenekleri doğrultusunda yeniden düzenlemek çok işe yarıyor. Özellikle de müfreze düzeyinden daha aşağıya emir veremediğinizi düşünürsek... Bir takımdaki beş tanktan birinin üstüne tıklayıp onu kendi yoluna göndermek pek de mümkün değil. Bunun yerine bütün birliği seçmeli ve o tankın ikonunu sürükleyip yeni bir birliğe bırakmalısınız; ya boş bir birliğe (yeni bir birlik yaratmak için) ya da transferin yapılabileceği kadar yakında bulunan başka bir birliğe...



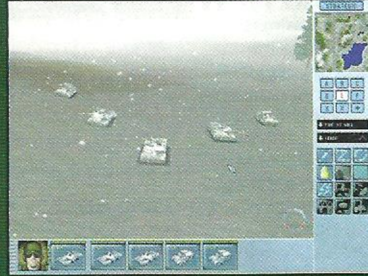
Yerşekillerini görmek için stratejik haritayı döndürüp eğin sonra da kuvvetlerinizin tepelerden ve ağaçlardan yararlanabilecek şekilde nasıl hareket edeceğini belirleyin.

GÜÇ DENGELERİNİ AYARLAMAK

Acemi Force 21 oyuncuları fark etmeyebilir; ama birliklerinize verdiğiniz formasyon, ateş gücünü tam olarak kullanmanız ve ECM aygıtlı araçlar gibi önemli şeyleri korumanız açısından hayati önem taşıyor. İnsaflı bir komutan bütün birliklerini yakından izlemeli, hızı ya da ateş gücünü veya araçların hayatta kalma şansını artırmak için formasyon değiştirmeli. Belli bir anda hangi formasyonu kullanmanız gerektiği, birimin o operasyondaki rolüyle ilgili; ancak aşağıda doğru kararı vermeniz için bazı temel bilgileri bulacaksınız.



TEK SIRA Tüm araçlar birbirlerini izleyecek şekilde sıralanır; en öndeki, lider birimdir. Karşıdan gelen düşmana karşı alabileceğiniz en kötü formasyon budur; ancak bu yanlardan gelen düşmanlar için uygun (çünkü bütün birimler düşmana aynı anda saldırabilir). Tek sıra formasyonunu yolda ilerlerken ya da dar alanlarda kullanacaksınız. Bütün araçlar hızlı gitmek için tek sıra haline geçebilirler; ama özellikle keşif araçları için çok yararlı.



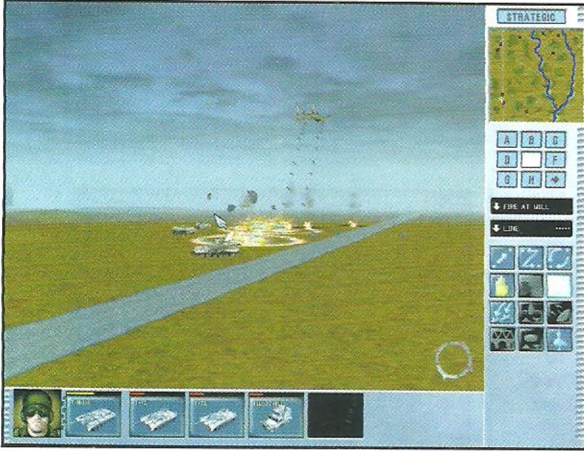
ÜÇGEN Dört formasyon arasında en sık kullanacağınız formasyon üçgen. Lider birim üçgenin ucunda bulunur. Diğer birimlerin de yarısı sağa, yarısı sola dağılır. Bu yerleşim ateş gücünü belli bir yönde toplamaz; ancak iyi bir koruma sağlar. APC'ler, tanklar, toplar ve mühendisler düşmana yaklaşırken en uygun formasyon budur. Menzile girince çizgi formasyonuna geçebilir ve düşmana ateş ederken kendinizi korumak için siperler de kurabilirsiniz.



TERS ÜÇGEN Adı üstünde ters bir üçgen şeklinde olan bu formasyonda lider birim yine üçgenin köşesinde; ama bu kez arkada bulunur. Bu formasyon keşif ekipleri için uygundu;, çünkü lider birim genellikle bir anti-tank birimi olur ve onu arkada tutarak olası bir çatışmada ilk kaybedilen birim olmasını önlemiş olursunuz.



ÇİZGİ Bütün araçlar düz bir çizgi şeklinde ve ilerleme doğrultusuna dik bir halde dizilir, lider birim de ortadadır. Bu formasyon, birliğin ön kısmında en büyük ateş gücünü toplar; çünkü bütün tankların neredeyse 180 derecelik bir atış açısı vardır. Savunmadayken ve düşmanın kanatlardan gelme olasılığının düşük olduğu zamanlarda kullanmak çok uygun.



Bazı *Force 21* görevlerinde sınırlı sayıda hava saldırısı düzenleyebilirsiniz. Bunlarda maksimum hassaslık sağlamak için dost bir birimin saldırı bölgesini "dikizlemesi" (Zoom seçeneği burada çok işe yarıyor) oldukça iyi bir fikir.

Birçok RTS oyununda, stratejik haritada bir noktaya tıklamanız o bölgeyi görmeniz için yeterlidir; ama *Force 21*'de birliğin kumandanının görebileceğinden fazlasını göremiyorsunuz. Müfrezenin komutanı, ilerlerken sağa sola bakarak çevresini inceleyebilir. Bu tasarım sayesinde keşif konusuna ve yön tayinine çok önem verilmiş; birimlerinizin edindiği bilgileri izlemek belki de görevin başarıya ulaşmasındaki en önemli faktör. Düşmanın önemli noktalara yerleştirdiği birimlerin sayısını ve türünü bilmeden birliklerinizi yollarsanız, onları kaybetme riskinin de bulunduğunu sakın unutmayın.

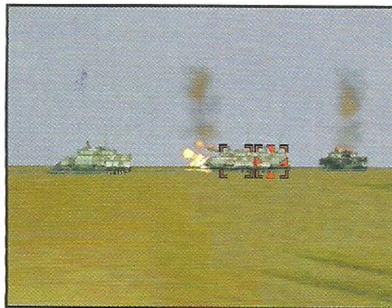
Bir tankın ya da başka bir aracın içine girmenizin yolu yoksa da (sonuçta bu bir taktik ve strateji oyunu, tam donanımlı bir simulasyon değil) her birlik üzerinde oldukça geniş kontrol imkanınız var. Birini seçtiğiniz zaman düşman birlikleri yaklaştığında tek bir araca nişan alabilir ve sadece onun üzerine güçlü bir ateş açabilirsiniz. Bu yöntem, düşmanın radar bozucuları ya da füzelerle donanmış MCV'leri gibi değerli birimlerini yok etmek için ideal. Diğer seçenekler arasında birliklerden birine belli bir formasyon verme (arka sayfadaki kutuya bakın), kamp kurma (daire şeklinde bir yapının kurulması inanılmaz derecede kısa bir süre alıyor), elektronik savunma sistemlerini çalıştırma ya da kamuflaj kullanma (bu, özellikle top ya da hava saldırısı çağırmak üzere düşmanı gözetlemekte yararlı) da var.

Oyunu oynamaya başlayıp gerçekçilik düşüncesine verilen önemi görünce, hayal dünyasına dayalı real-time strateji oyunlarında kullanılan taktikleri yeniden gözden geçirme ihtiyacı duyacaksınız.

Force 21'deki görevler şüphesiz önceden yazılmış; ancak düşmanın her seferinde aynı şeyi yapmasını ya da sürekli aynı noktalarda belirmesini beklemeyin. Evet, genel olarak aynı bölgelerde bulunuyorlar; ama aynen sizin gibi onların da yerinizi bulmak ve hareketinizi tespit etmek için gerekli donanımı var. Gördükleri zayıflıklardan sonuna kadar yararlanmak için de uygun şekilde davranacaklar. Sonuçta elimizde çok zorlu bir görev yapısı var, özellikle de düşman araçlarının bölgeden çıkmasını önlemeniz gereken süreli görevler. Bunlar çok zorlayıcı olabiliyor; ama şunu itiraf etmeliyim ki, çok zor olduğu için oyuna kızdığım hiç olmadı. Sonuçta zor da olsa o görevi becerebilmek için bir çözüm buldum ve taktik dehamla gurur duydum (tamam, "deha" kelimesi abartılı olabilir).

Sadece tek kişilik oyun bile verdiğiniz paranın hakkını veriyor; ancak puan hesabıyla özel bir takım kurmanızı sağlayan bir seçenek sayesinde multiplayer da çok ilginç olup çıkmış. Düşman üssünü yerle bir etmek için ağır tanklara yüklenirseniz, karşınızda üç ya da dört kat fazla hafif tank bulabilirsiniz. Böyle bir durumda da bir tankın aynı anda üç farklı yöne ateş edemeyeceğini anlamak için dahi olmaya gerek yok. Genelde "sayıca üstünlük" yöntemini denerseniz, bu sefer de düşmanınızın birkaç mayın döşeyici aracı sizin için bir "ölüm halısı" hazırladığını fark ettiğinizde iş işten geçmiş olabilir. Her şey mükemmel görünüyor olabilir; fakat ufak bir sorun var: Rakip bulmak. Hem Mplayer'da, hem de Microsoft Gaming Zone'da ciddi bir *Force 21* oyuncusu kıtlığı var. İyi haber ise bulduğunuz birkaç oyuncunun oyunun sıkı hayranlarından olmaları. İnşallah *Force 21*'in ne kadar zevkli olduğu kulaktan kulağa yayılır (özellikle Avrupa'da da piyasaya çıktığı zaman) ve daha çok oyuncu, hatta sürekli orada olan "ordular" bile görebiliriz.

Force 21 kusursuz değil tabii ki. Hava birimlerinin savaşta kolayca üstünlük sağlamasını önlemek için bilerek yapılan bir tasarım özelliği olsa da, helikopterler biraz fazla kolay düşüyor. Bazen de birimler bir rota noktasına ulaşmak için uğraşırken binalara çarpıp patlıyorlar. Ancak oyunun ne denli eğlenceli (ve bug'ların inanılmaz derecede az olduğunu) düşününce, bunlar keyfe keder şeyler. İster hayal ürünü RTS oyunlarına, ister modern savaşlara düşkün olun, *Force 21* kaçırmamanız gereken bir hazine.



Zoom fonksiyonu, uzun menzildeki düşmanlara nişan alırken çok yararlı.



Size verilen birimleri kullanabilir ya da taktiklerinize uygun takımı sıfırdan kurabilirsiniz.

FORCE 21'İN GİZLİ GÖREVLERİNİ OYNAMAK İÇİN

Ne kadar iyi bir komutan olursanız olun, Force 21'de nihayet aşırı zor bir göreve geleceksiniz. Beş veya altı kez başarısız olduktan sonra da bir sonraki görevden devam etmek fikri oldukça cazip gelecek. Neyse ki Force 21'in hem Amerikan, hem de Çin görevlerinin hepsini açmak çok basit bir iş. Böylece senaryoda ilerleyebilir ve sizi zorlayan o göreve sonradan dönebilirsiniz. Amerikan ve Çin senaryolarını başlattıktan sonra şu adımları izlemeniz yeterli:

1. Force 21'i kurduğunuz klasörü bulun ve "Save" klasörünü açın.
2. Yarattığınız senaryolardan sonra beliren klasörlerden birini açın.
3. CAMPAIGN.SVC adlı dosyaya çift tıklayın; Windows size dosyayı hangi programla açacağınızı sorduğu zaman da Notepad seçin.
4. Dosyanın ikinci satırında gördüğünüz sayıyı "14" yapın ve dosyayı kaydedin.
5. Diğer senaryo klasörünü açarak 3 ve 4 numaralı adımları tekrarlayın.

Artık Force 21'i başlattığınızda her iki tarafın 15 görevi de açık olacak, yani takıldığınız o noktayı hile yapmadan geçebileceksiniz.

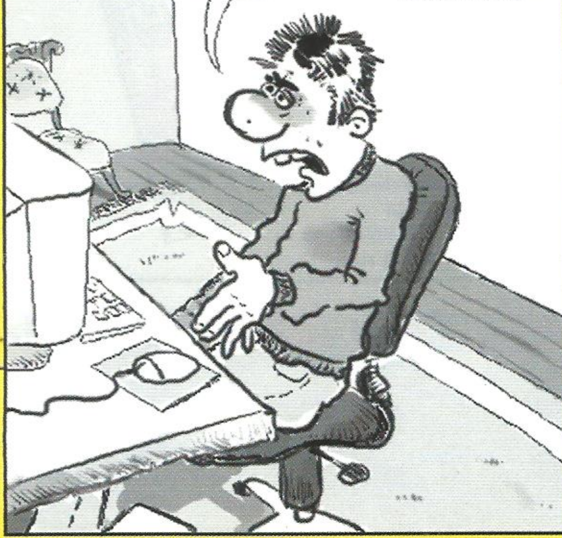
PC GAMER SON KARAR

%90

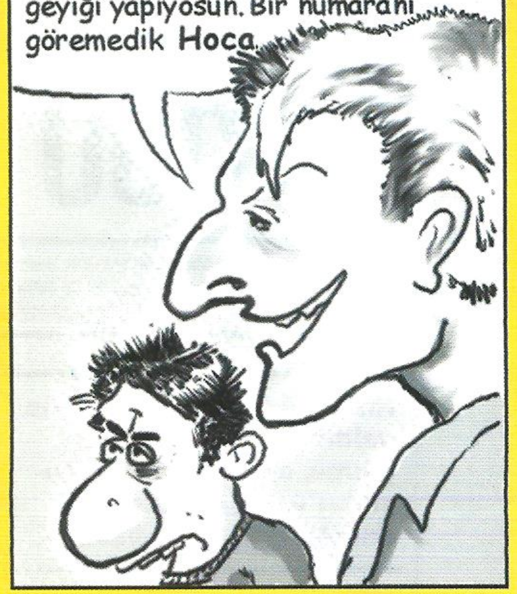
ARTILAR: Harika arayüz ve sağlam görevler; eğlenceli multiplayer modu.

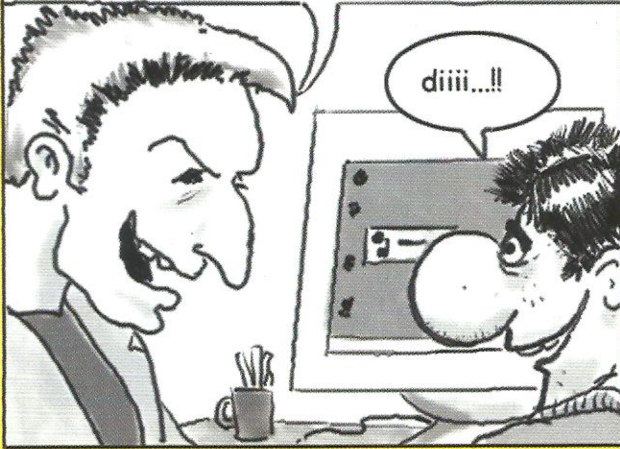
EKSİLER: Yol bulma biraz sorunlu; daha fazla insan oynamaya başlamazsa online rakipler bulmak sorun olacak.

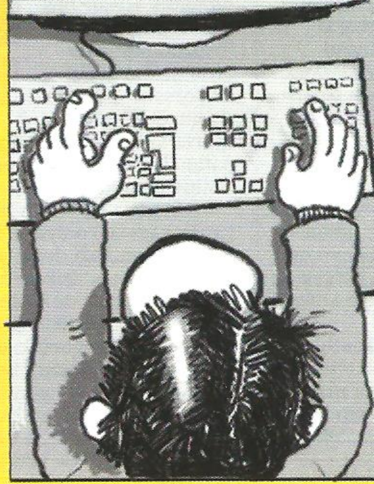
SONUÇ: Askeri stratejilerden ve taktiklerden hoşlanıyorsanız *Force 21* sizi kesinlikle memnun edecek.

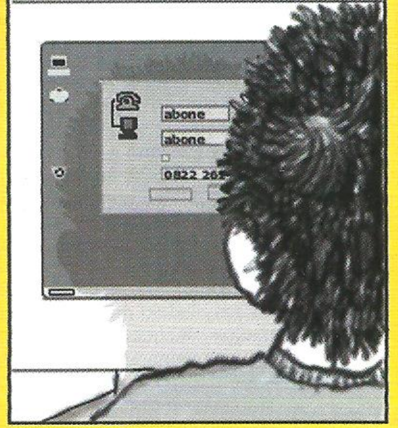
















Fiyatlara K.D.V dahil Değildir.



GP500



TÜRÜ: Yarış simulasyonu **ÜRETİCİ:** Microsoft **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.hasbro.com* **GEREKENLER:** Pentium 200Mhz; 32MB RAM; Windows 95/98; Direct 3D grafik hızlandırıcı; 2X CD-ROM sürücüsü; 250MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266Mhz; 64MB RAM; Joystick; 4X CD-ROM; 450MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP ya da IPX üzerinden maksimum 16 oyuncu; LAN; Seri bağlantı; modem

Hız arıyorsanız tam yerine geldiniz! Şu ana kadar çıkmış en gerçekçi motosiklet yarışı simulasyonuyla karşı karşıyasınız.

Suzuki takımının Amerikalı yarışçısı Kenny Roberts Jr demiş ki: "Bence *GP500* motosikletler için şu ana kadar tasarlanmış en heyecanlı ve en zorlu yarış simulasyonu! Benim için en güzel olan da *GP500* oynayarak yarışlara hazırlanabiliyorum. Oyunun grafikleri o kadar gerçekçi ki yarış pistini sanki biz Grand Prix yarışçılarının gözlerinden görüyorsunuz." Zaten oyunun tasarımıyla yakından ilgilendiği için onun da bu çorbada tuzu var diyebiliriz. 1949'dan beri yapılan Grand Prix yarışlarında 500cc kategorisi her zaman için dünyanın en hızlı ve en heyecanlı motosiklet deneyimi olmuştur. *GP500*'ün tasarımcıları da bu deneyimi size yaşatmaya kafayı koymuşlar ve şu ana kadar yapılmış en gerçekçi motosiklet yarışı simulasyonu için kolları sıvamışlar.

Demodaki fıstıkları izlemekten ya da arayüzdeki müziği dinleyerek tepinmekten vazgeçtiyseniz daha fazla motorunuzu altına alıp piste çıkmak için beklemene gerek yok. *GP500*, lisanslı bir simulasyon olduğu için gerçek yarış sezonunda aradığınız bütün pistleri ve yarışçıları bulabilirsiniz. Oyuna arcade ve simulasyon modlarından birini seçerek başlayabilirsiniz. Arcade modunda bilgisayar aşırı hızlanmanızı veya aşırı yavaşlamanızı engelleyerek olası çarpışmaları önler. Simulasyon modunda ise tek başınasınız. Gaza birazcık fazla basarsanız motorun üzerinden düşebilir ya da frenlere birazcık fazla asılırsanız kendinizi çamur banyosu yaparken bulabilirsiniz. Kontrollerin gerçekçi olması sizi oyunun başlarında bayağı zorlayacak; bu yüzden yarışlara veya turnuvalara



İstediğiniz motosikleti seçip ayarlarını yaptıktan sonra artık kimse tutamaz sizi buralarda!

katılmadan önce test sürüşleri yaparak olaya ısınmanızı şiddetle tavsiye ederim.

Ayrıca motordan başka sürücünün kontrolleriyle de ilgilenebilirsiniz (tabii canınız istemiyorsa bu işi tamamıyla bilgisayara da bırakabilirsiniz); sizin yerinizde olsam biraz pratik kazanmadan böyle bir olaya girişmem. Viteslere gelince, oyuna otomatik vitesle başlıyorsunuz; ama motosikletinize daha fazla hakim olmak istiyorsanız oyunun zorluk derecesini ayarlarken otomatik vites seçeneğini kapatabilir hatta fren sistemini ön ve arka lastiğe dağıtabilirsiniz.



Açılın, ben geliyorum! Gazı bu şekilde köklemeye devam ederseniz sonuncu olmaktan kurtulamazsınız.

Aslında *GP500*'ü bir simulasyon yapan sadece kontrollerinin çeşitliliği veya gerçekçiliği değil, aynı zamanda motosikletlerin fiziksel özelliklerinin ayarlanabilmesi de oyuna bambaşka bir hava katmış. Lastiklerden motora, viteslerden süspansiyona kadar birçok ince ayar türün hastalarını bekliyor. Fiziksel ayarlardan başka oyunun çok geniş bir kamera yelpazesi var. Yarışı kaskınıza takılmış bir kameradan izlemeye ne dersiniz (siz virajlarda yattıkça o da yatıyor)? Ya da motorunuzu bir dizi sabit kamerayı toza boğarken izlemeye? Kameraları kurcalamaktan sıkıldığınızda 'L' tuşuna basarak kokpitinizdeki LCD ekrana şöyle bir göz atabilirsiniz ya da yarışın sonuna kadar bekleyip nasıl sonuncu olmayı başardığınızı zengin 'replay' seçeneklerinin yardımıyla anbean da izleyebilirsiniz.

Oyundaki pistlerin ve motosikletlerin, orijinalleri baz alınarak modellendiğini söylemiş miydim? Peki ya altınızdaki bu 130 kiloluk, 200 beygirlik canavarlarla boynunuzu kırmaya çalışırken ceza alabileceğinizi? Evet, doğru duydunuz... Turnuva kurallarına uymadığınız sürece siyah bayraklar yakanızı bırakmayacak. Örneğin varlığınız diğer yarışçıların hayatları için tehlike unsuru oluşturuyorsa siyah bayrakla ödüllendirilip oyun dışı kalıyorsunuz veya uyanıklık yapıp pist dışı kestirme yollarda şansınızı deniyorsanız belli bir süre pitte kalma cezası alıyorsunuz. Rakiplerinizin yapay zekasını da pek hafife almamanızı tavsiye ederim. Virajlarda savrulduğunuz zaman size çarpmadan gayet güzel yanınızdan geçip gidebiliyorlar veya küçük bir yan darbeyle sizi bir anda pistin dışına



Rakiplerinizin yapay zekasını sakın hafife alayım demeyin. Aradan uzamayı becerebilirseniz sizin için daha hayırlı olur.

transfer edebiliyorlar.

Üstün ve hızlı bir grafik motoruyla gerçekçi modelleri birleştiren *GP500*, göze hitap etmeyi çok iyi biliyor. Yalnız çevre ve seyirci grafiklerine biraz daha dikkat edilseymiş hiç de fena olmazmış. Ayrıca iyi bir sisteminiz varsa oyunun ses konusundaki özelliklerinden de faydalanabilirsiniz. Tabii bu oyunun zevki esas multiplayer oynarken çıkar bena göre. Rüzgarı yakalamak için daha ne bekliyorsunuz? Basın gaza!..

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Müthiş grafikler; gerçekçi modelleme; nefes kesen bir mücadele.

EKSİLER: Başlangıçta çok kasıyor; çevre grafikleri için çok özenilmemiş.

SONUÇ: Eğer bu tip oyunlarla ilgileniyorsanız şu ana kadar çıkmış en gerçekçi motosiklet simulasyonunu kaçırmamalısınız.

%90

Braveheart

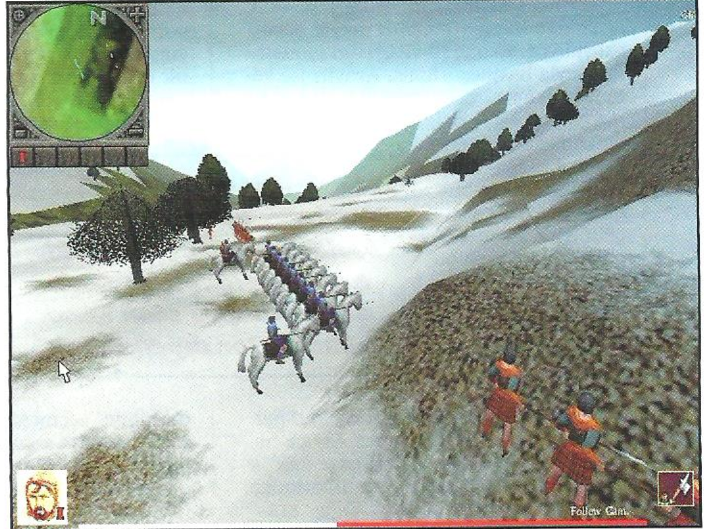
TÜRÜ: Strateji **GELİŞTİRİCİ:** Red Lemon **YAYINCI:** Eidos, *www.eidosinteractive.com*, (415) 538-0999 **GEREKENLER:** Pentium II 233, 32MB RAM, 600MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, Glide veya Direct3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 4

İskoçlar, kendileri üretmedikleri şeyleri hep kötülerler; ama İskoç olup da kötü olan şeyler de olabiliyormuş demek ki...

İskoçya'da geçen *Lords of the Realm* (tabii *Lords of the Realm* zaten İskoçya'da geçmiyorsa, kim emin olabilir ki). Hayır... Kilt giymiş adamların olduğu bir Myth! Yine bilemediniz. İkisi birden, iki harika şey bir arada! İşte uzun süredir merakla beklenen İskoçya ürünü bu film oyununun arkasındaki fikir, en azından ümitlenen buymuş; ama elimizdeki oyun, kısa süreli birkaç parıltılı sahnesi dışında tatsız tuzsuz bir şey...

Braveheart, bir oyunun tasarımına başlanmış ve ilerleyen günlerde bambaşka bir şeye dönüşmüş izlenimi veriyor. Oyunun temelinde düz mantıklı bir 3D real-time strateji yatıyor; ancak bu fikir, zayıf kurgulanmış bir "stratejik işgal ve krallık kurma" kavramı içine gömülüp kalmış. Üstüne üstlük bu ikisi, inanılmaz miktarda bug'larla dolu bir bataklığa saplanıp kalmışlar. Uzun süren oyunların tatmin edici olup olmadığını anlayabilme çabalarımızı da boşa çıkarıyor.

Ana problem daha tasarım aşamasında ele alınmalıydı. Eski İskoçların savaş anlayışı pek öyle sofistike sayılmazdı; kilt giymiş kılıçlı ve mızraklı birtakım adamlar koştura koştura karşılarındaki kilt giymiş kılıçlı mızraklı adamlara saldırırlardı. Bazen de ata binmiş adamlar olurdu. Sayıca üstün olan taraf kazanırdı. Hepsi bu. Askeri açıdan bakacak olursak, karşılaşabileceğimiz en basit ve temel taktik. Eski stratejilerin hassaslığına ve inceliğine sahip olmayan bu oynanış, oyun haline getirilmek için pek de parlak bir fikir oluşturmuyor; bu alandaki masaüstü savaş oyunlarının çok az olması da bunun bir kanıtı zaten. Ancak bu sınırlamalarla bile dikkatli bir görev yapısı kullanıldığı takdirde tatmin edici bilgisayar savaşları yaratılabilirdi. Her şey mükemmel olmayabilir; ama Myth benzeri doğru dürüst bir real-time 3D oyunu hazırlanabilirdi.



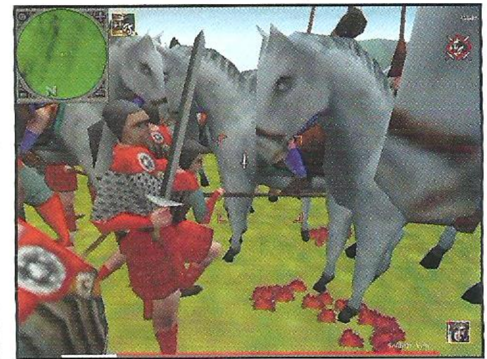
Tabii, düz bir çizgi olarak başlıyorlar; ama savaşa girdikleri anda sanki etrafı hiç görmüyormuş gibi dört bir yana dağılıyorlar.

Ne yazık ki geliştirici Red Lemon, oyunun sürekli bir ilgi odağı olmasını önleyen bazı büyük tasarım hataları yapmış. Real-time türündeki oyunun savaş kısmının zayıflığını fark etmiş ve oyunu vasat bir krallık kurma oyunuyla birleştirmişler. Dışarıdan bakılınca bu tür oyunlarda bulunan bütün özellikler yerli yerinde görünüyor. Her birinin kendi avantajları, yetersizlikleri ve başlangıç bölgeleri olan 16 farklı klandan biri olarak oynayabiliyorsunuz. Oyun alanı İskoçya'nın bir haritasından oluşuyor. Geliştiricilerin dediğine göre bu harita gerçeğe tamamen uygun; ancak bunu yapmalarına hiç gerek yoktu. Haritanın hassas olması son derece gereksiz, özellikle de o zamanın tarihi ve sosyal karmaşalarını yakalamak için çok az çaba gösterdiklerini düşünürsek...

Oyunun başında her klan farklı bir bölgeyi kontrol ediyor. Hemen bitişiğinizdeki bölgeler her nasılsa biliniyor; ancak özelliklerini öğrenmek için casus-



Bu bir futbol maçı mı, yoksa savaş mı? Taktikleri falan unutun, sadece adamlarınızı rakibinizin üzerine salın. Sayıca kim üstünse o kazanır. Ne kadar da eğlenceli...



Bu görüntü çok güzel, aslına bakarsanız gerçeğinden çok daha başarılı. Mesela ordunuzu böyle bir görünümden yönetmeniz nasıl mümkün olabilir ki?

lardan ve keşif birimlerinden yararlanmalısınız. Adamlarınızı casusluk, keşif ve diplomatik görevler için yollayabilir, ticaret yolları kurmak için karavanları kullanabilirsiniz. Vatandaşlar liderlerden birinin yönetimi altında silahlanıp toplanabiliyor, liderlerin savaşta bazı avantajları var. Geri kalan vatandaşlar da diğer angarya işleri yapıyorlar: Madencilik, çiftçilik, inşaatçılık, dokuma vs. Liderler diğer bölgelere doğru genişleyebiliyor, diğer liderlerle anlaşmalar yapabiliyor ya da istedikleri zaman ordularını göndererek bir yeri işgal edebiliyorlar.

Ancak ne tasarım, ne de sağlamlık açısından bunların hiçbiri doğru dürüst çalışmıyor. Ekonomi ve üretim modeli fazlasıyla basitleştirilmiş. Arayüz ise kötü tasarlanmış, hatalı menüler ve kaydırma çubukları ile dolup taşıyor. Mesela vatandaşların işlerini yapmaları için eğri bir kaydırma çubuğunu büyütüp küçültmeniz lazım. Sürüklemeye dayalı bu arayüz sadece çok duyarlı olmakla kalmıyor; aynı zamanda bütün iş kollarından insanları çekip alıyor, sadece işsiz olanları değil. Bunu önlemek için diğer bütün işleri durdurmalısınız. Ayrıca bu iş rastgele olarak yapılıyor, bazen bir işten hiçbir işçi çıkarılmazken diğerinden bütün işçiler çıkarılabiliyor. Diğer arayüz hataları yüzünden nesneleri seçmek de çok zor bir iş: Bir köylünün, askerin, silahın ya da başka bir nesnenin üzerine bir kereden fazla tıkladığınızda hepsini alıyorsunuz. Yani ya tek bir şeyi, ya da hepsini alabiliyorsunuz, belli sayıda alabilmek için elinizin ayarı mutlaka çok hassas olmalı.

Savaşlar da hiç tatmin etmiyor. Savaş modeli o kadar basitleştirilmiş ki, her çatışmada en fazla askere sahip olan taraf kazanıyor diyebiliriz.

Daha da büyük bir sorun, 3D savaşlara girerken yaşanıyor. En başta, oyun savaşları yüklerken sürekli çakılıyor. İki orduyu savaşmaları için tek bir bölgeye göndermeyi bir kez bile başaramadım. Ordumu komşu bir köye saldırması için yolladığımda oyun takılıp kaldı. Daha da kötüsü, oyunun savaşları üretme şekli. İlginç olmak amacıyla bu zaman dilimindeki savaşlarda önceden belli bazı olayların olması gerekirdi. Pusular, rastgele olaylar, ek kuvvetler ve diğer değişik özelliklerin kullanılması lazımdı. Yerşekilleri gerçekten de zaman zaman taktiklerinizi şekillendirebilir; ama öyle olsa bile bilin ki tamamen şans eseridir. Bu, tarihi savaşların rastgele özellikteki doğasına daha yakın olabilir, ancak bir savaş oyununu berbat hale getirdiği kesin.

Savaşlar da hiç tatmin edici değil. Savaş modeli o kadar basitleştirilmiş ki, her çatışmada en fazla askere sahip olan taraf kazanıyor diyebiliriz. Güzel bir yanıltma taktiği ya da pusu kurmak mı istiyorsunuz? Zamanınızı boşuna harcamayın. *Braveheart*'ta taktik konusunda hiçbir özellik yok. Birkaç değişik formasyon, liderler ve bir iki tane temel komut bulunuyor; fakat temelde şu meşhur "taş, kağıt ve makas" oyununa benziyor. Skirmish seçenekleri bile bir felaket. Garip bir şekilde multiplayer arayüzüne yerleştirilmiş, bu yüzden yapay zekaya karşı oynamak istediğinizde yeni bir oyun başlatıp bağlantı türü için de "none" seçmeniz gerekiyor. Ordunuzu yarattıktan sonra kaydedebilmeniz için bir seçenek var, böylece her seferinde kuvvetlerinizi yeniden düzenlemeniz gerekmiyor. Eğer doğru dürüst çalışsaydı bu harika bir özellik olabilirdi; ancak yeni bir oyuna başlayıp da eski ordumu yüklemek istediğimde sürekli olarak dosyanın bozulmuş olduğu mesajını aldım. Savaşan tarafların güçleri de genellikle birbirine uymuyor. Siz 200 puanlık bir orduyla savaş alanına çıktığınızda, yapay zekalı ordunun 2000 puanlık olduğunu görüp kalakalıyorsunuz.

Teknik olarak da *Braveheart* çok başarılı sayılmaz. 3D manzaralar ve adamlar düzgün görünüyor; ama sürekli birbirlerinin ve diğer nesnelerin içinden geçiyorlar. Kameraları kontrol etmek gereksiz bir biçimde zor, üstelik hiçbiri de savaş alanını düzgün bir şekilde tam olarak gösteremiyor. Savaşa başladıktan sonra pek fazla bug yok; fakat strateji ekranından savaşa gelene kadar göçmelere hazırlıklı olun. Oyunu kaydettiğiniz dosyalar zaman zaman 100MB gibi inanılmaz büyüklüklere ulaşabiliyor. Kutunun üzerinde "Braveheart Multiplayer is 8 players via TCP/IP and IPX LAN and WAN. Enhanced play on www.eidosgames.com" yazılı yere "*Braveheart* Multiplayer is 4 players via TCP/IP and IPX LAN and WAN" yazan bir çıkartma yapıştırılmış. Multiplayer ayarlarında Mplayer düğmesi de çalışmıyor, readme dosyasına baktığınızda Mplayer desteğinin hazırlanmaya hala devam edildiğini, bitişinin Eylül 1999'u bulabileceğini öğreniyorsunuz. Oyunu bir kez bile multiplayer olarak oynayamadım.

Bir geliştirici ekip, neden güzel görünen bir 3D savaş motorunu yaratmak için bu kadar çaba harcayıp sonra da onu vasat bir strateji oyununun içine gömer ve oyunu en temel testlerden bile geçirmeyi unutarak piyasaya sürer ki? Belki de İskoçya'nın bağımsızlığı konusunda son zamanlarda çıkan karışıklıklardan dikkatleri dağılmıştır. Ya da belki yedikleri bir şey midelerini bozmuştur, kimbilir?



İşte William Wallace! Gayet erkeksi olabilir; ama sanki giydiği kilt biraz fazla dar gibi. Acaba tarihin en büyük savaşçıları neden anneanneleri gibi giyiniyorlardı?

CESUR KALBİNİZ VE HİLELERİ

Oyunun son halinde bazı hileler bulunuyor. Bunları kullanırsanız bütün sorumluluk size ait; çünkü oyun zaten yeterince sakat çalışıyor. Hile yapmak da büyük ihtimalle sadece işleri daha da zorlaştıracak. Bütün bu hilelere, 3D modundayken DELETE tuşuna basıp aşağıdakileri yazarak ulaşabilirsiniz:

- SESQUIPIDILIAN — Karşı tarafın hile yapmasına izin vererek oyunu zorlaştırır. Kulağa hoş geliyor!
- BASTILLE DAY — Anında çevrenize duvar örer.
- BUCKS FIZZ — Geri çekilme.
- BANNOCKBURN — Haritadaki bütün düşmanları öldürür.
- THE FIVE HUNDRED — Haritadaki bütün dostları öldürür.
- HAEMORRHAGE — Şiddet seçeneğini kapatır.
- DRESDEN — Binaları ateşe verir.
- STEVE REEVES —Birliklerinizin gücü artar.



İnsanları işsizlikten kurtarıp basit işlerde görevlendirmek için diğer bütün işleri kapamanız lazım. Aksi takdirde bilgisayar, işsiz olmayanları da hesaba katıyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: 3D savaşlar düzgün görünüyor ve zaman zaman eğlenceli olaylara sahne oluyor.

%34

EKSİLER: Her tarafı bug dolu; strateji ve taktik karışımı iyi yapılamamış; arayüz tam bir karmaşa.

SONUÇ: İlginç olabilecek bazı unsurlar, zayıf tasarım ve hatalar yüzünden harcanıp gitmiş.

suç

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi**, 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur.

ve ceza

Bu suçu işleyenler, yazılım firmalarının talep edecekleri ve lisanssız yazılım tutarının **3 katı kadar olan tazminatlar** dışında, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu gereğince **5 yıla kadar hapis** cezası; **her bir lisanssız yazılım için 600 milyon TL'ye kadar para** cezası; **3 yıla kadar meslekten men**; **kullanılan bilgisayar ve araçlara el konulması** gibi ciddi yaptırımlarla karşı karşıyadır. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur**.



Lisanssız yazılım kullanmayın

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Autodesk, Baan, Bilser, Bilkom (Apple), Bimeks, Empa, Eta, Karma, Likom, LinkSoft, Login, Logosoft, Mart Komputer, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis.

http://www.bsa.org.tr lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

Marjinal

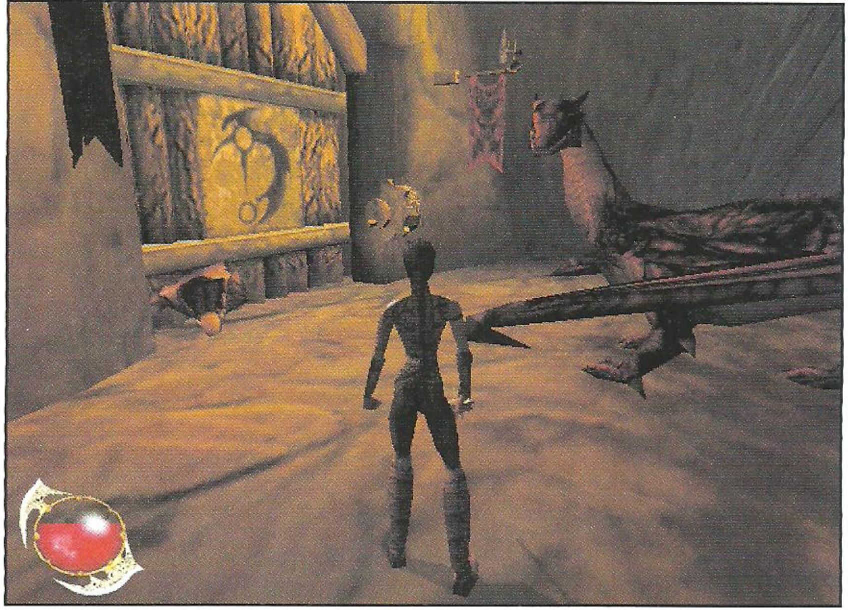
Drakan

TÜRÜ: Aksiyon-adventure **GELİŞTİRİCİ:** Surreal Software **YAYINCI:** Psygnosis, (800) 438-7794, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4MB Direct3D uyumlu 3D kartı, 320MB hard disk alanı **ÖNERİLEN** Pentium II 266, 64MB RAM, Voodoo2 veya üstü, 400MB hard disk alanı, A3D veya EAX uyumlu Direct3D ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Karşı köşede... Lara Croft. Bu köşede ise... Rynn ve ejderhası Arokh. Büyük mücadele başlıyoorr!

Bu üç şeyi bilmenizi istiyorum. En başta, yapı olarak çok bağışlayıcı bir insanım. İkincisi, yine yapı olarak kadın hatlarına bir düşkünlüğüm vardır. Üçüncüsü de, bayan Lara Croft'u yere serecek ve de geliştiriciler tasarımlarını biraz özenli ve dikkatli yaparlarsa aksiyon/adverture türünün neler becerebileceğini gösterecek olan oyunu dört gözle bekliyorum. Tüm bunları sizlere açıkça söylüyorum; çünkü ancak bu şekilde *Drakan*'ın bir sürü hatasını ve tasarım sınırlamasını görmezden gelebiliyorum. Ayrıca ana karakter Rynn'in ilgi çekici(!) vücut hatlarını izlemek de gayet ilginç. Her ne kadar *Drakan* öyle çok daha fazlasını sunamıyorsa da, geliştirici Surreal'ın son iki *Tomb Raider* oyununu sollayıp geçmesini görmek de beni oldukça tatmin etti.

Tomb Raider'ın öncülüğündeki third-person perspektifli aksiyon/adventure oyunları, şimdiye dek third-person görünümünün basit formülünü izlemişlerdi (karakter gelişimi ve konu deneyişleri, ayrıntılı mekanlar ve bilmeceler). *Drakan* da şüphesiz bu formüle uyuyor; özellikle karakter gelişimi ve konu akışı denemeleri (başarıya ulaştığını pek söyleyemeyiz) kayda değer. Hikayenin ana hatları (erkek kardeşinizi kötü bir gücün elinden kurtarmaya çalışıyorsunuz) çok da ilgi çekici değil. 30 saatten fazla bir süre oynadıktan sonra oyunun şaşırtıcı şekilde kuru olan sonuna ulaştığınızda kardeşiniz Delon'ın varlığı tamamen unutulmuş oluyor. Bu süre içinde de Rynn ne acıdır ki hiçbir karakter gelişimi göstermiyor. Geçmişi ya da kılıçlar, baltalar ve oklara karşı olan yeteneğinin nereden geldiği hakkında hiçbir şey öğrenemiyoruz. Onunla karşılaşmanızdan önce çok can sıkıcı ve tatsız bir kız olduğu izlenimine kapılıyorsunuz, zaten ne yazık ki oyunun sonuna kadar da bunu değiştirecek birşey olmuyor.



Arokh'a doğru yürüdüğünüzde kafasını çevirerek size bakıyor. Bu Arokh'un kişiliğine çok şey katan küçücük bir ayrıntı. Rynn hiçbir zaman çok karakterli bir kişilik sergilemiyor.



Ejderhanızın sırtındayken devlerle uğraşmak yerde olduğundan çok daha kolay. Yerdeyken kurtulmanın neredeyse tek yolu ise gizlilik modu.

Bilmeceler çok düzeysiz ve çok alışılmış şeyler. Oyun dünyasında çekilmesi gereken o kadar çok kol var ki, bir anahtar aramanız gerektiğinde neredeyse seviniyorsunuz. *Drakan*'ın 11 bölümünden birçoğu dev gibi; ancak mükemmel bir harita sistemi sayesinde ne yöne gitmeniz gerektiğini aşağı yukarı biliyorsunuz, amaçlarınız da haritaya yazılıyor ve onları tamamladıkça üstleri çiziliyor. İyi yapılanmış bölüm tasarımları sayesinde sürekli doğru yöne gidiyorsunuz. Etrafı araştırırsanız gizli oyuklarda zırhlar, silahlar ve sağlık iksirleri bulabiliyorsunuz.

SAVAŞAN EJDERHALAR

Drakan'daki ilk multiplayer denemem yaklaşık 15 saniye sürdü ve sağlam bir kilitlenmeyle sonuçlandı. Birkaç kez aynı şey tekrarlanınca olayı bütünüyle felaket olarak niteleyecektim ki, bir oyunum tam tamına 40 dakika sürdü ve bu, harika bir DeathMatch seansıydı (ama tabii sonuçta yine kilitlenme yaşadım). *Quake* ile *WarBirds* karışımı bir şey. Ejderhanızı hızlı ve ustaca kontrol etmeniz gerekiyor (sarkıtların altından geçmek, boşluklara girmek ve vadilerde ilerlemek). Bazı power-up'lar bulmanız da mümkün tabii.

Yerde de savaşabilirsiniz; ama bu pek de zevkli olmayan bir mouse yarışından başka bir şey değil, *Die By The Sword*'un DeathMatch kalitesine yaklaşamıyor. En iyisi Master the Dragon. Sekiz kişi tek bir ejderhanın kontrolü için yarışıyor ve ejderhanıza bindikten sonra da yerden ok ve büyü atan düşmanları yok etmeniz gerekiyor.

Surreal Software, siz bu yazıyı okurken multiplayer sorunlarını giderecek bir patch çıkarmış olmalı; ancak bunun büyüklüğü 15MB civarında olabilir. Bu yüzden yapabileceğiniz en iyi şey, eğer doğru dürüst multiplayer oynamak istiyorsanız sıkı bir download seansı geçirmek.

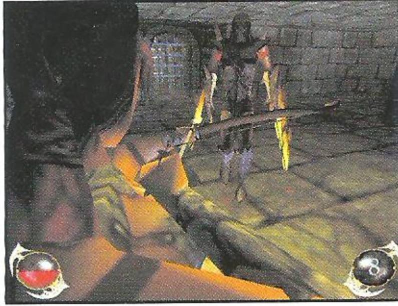


Drakan'da ayrıntılara çok önem verilmemiş. Rynn'in bulduğu bütün zırhlar, vücut hatlarına sorunsuz oturuyor. Bu çok komik...

Geliştiricilerin, Rynn'in karakterinden çok görüntüsüne önem vermeleri pek hoş sayılmaz; ama neyse ki bunu da oyunun en güzel yanı olan Arokh kapatıyor.

Bu yerlerin çoğu önceki sahiplerinin iskelet kalıntılarıyla dolu. Buradan da kendi iksirlerini kullanmayacak kadar aptal olduklarını anlıyoruz.

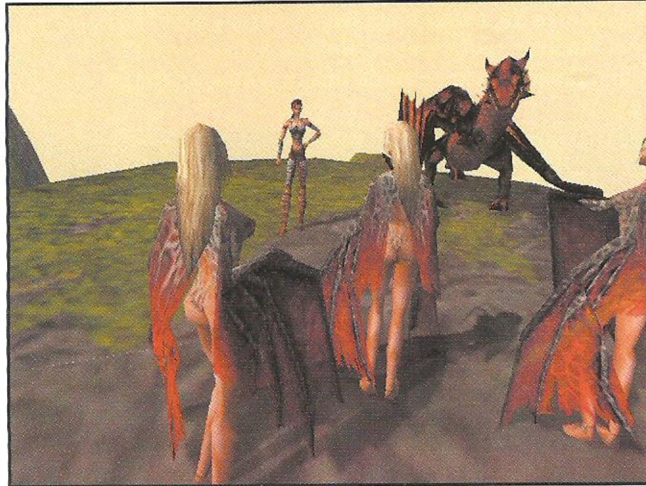
Drakan'ın asıl kozuyla çok geçmeden tanışıyoruz: Ejderhamız Arokh. Oyunun büyük kısmında size eşlik eden Arokh, bulmanız gereken karakterlerin ve eşyaların tarihi konusunda size yardımcı olan dev gibi kırmızı bir ejderha. Aynı zamanda da çok güçlü bir silah. Son derece iyi görünüyor, gayet güzel hareket ediyor, yerdeyken kullandığınız kontrol yönteminin neredeyse aynısını kullanıyor ve alev püskürterek etrafı yerle bir edebiliyor. Ateş topu ise oyunun sonlarına doğru bazı yerlerde özellikle daha çok önem kazanıyor (her ne kadar buralarda önceden elde ettiğiniz zehir, buz, şimşek ve patlama seçeneklerini kullanmak isteseniz de).



Yayınızı ikinci modda kullanırsanız görüntüyü yaklaştırmanız mümkün oluyor.

Hem tek kişilik, hem de çok oyunculu oyunda ejderhalar arası teke tek mücadele oyunun en can alıcı noktalarından biri. Kılıcınızla iyice ustalaştıktan sonra Arokh'u bulmak ve işin asıl zevkli kısmına dalmak harika. Yerdeyken sizi oldukça zorlayan Wartok'lar, dev gibi kırmızı ejderhanızı görür görmez son hızla kaçmaya başlıyorlar. Başka bir ejderhayla karşılaştığınızda ise yapay zeka oldukça ustaca hareketler sergiliyor (ama ne yazık ki yerdeki düşmanlar için aynı şeyi söylemek biraz zor). Yapay zeka gibi görünen hareketler bile genellikle önceden yazılmış şeyler oluyor ve bazen çok da komik görünüyor, mesela zamanlaması ayarlanamamış bir kaya tuzağının zavallı bir Wartok'u uçurumdan aşağı düşürmesini örnek olarak gösterebiliriz.

Önemli olaylar oyun motoruyla hazırlanmış filmlerle aktarılıyor; ancak ilk filmlerdeki kameralar, özellikle Rynn'in vücut hatlarını öne çıkarmak üzere abuk sabuk yerlere yerleştirilmiş gibi görünüyor. Oyun motoru oldukça güzel bazı efektler yaratabiliyor (mesela şelaleler, garip ışıklarla dolu lav mağaraları, buzul bölümü vs.); ancak *Drakan* kullanılan harika dokular sayesinde (devler ve çift kılıçlı gardiyanlar en başarılı olanlar) grafik olarak üstün olsa da, bunların biraz fazla köşeli olması eksi puan. Ayarlanabilir sis uzaklığı, oyun hızını belli bir düzeyde tutmak üzere sınırlı bir görüş alanı sağlıyor (ancak tabii muhteşem manzaraların büyük kısmını kaçırmış oluyorsunuz, söylemedi demeyin). Bu hayal dünyasını yaratırken, silahların sesleri ve ilginç müzikler son derece ustaca kullanılmış. 3D ses desteği biraz lüks olsa bile sağlam bir subwoofer'a sahipseniz ejderhalar arasındaki savaşlarda basları midenizde hissetmeniz mümkün tabii. Bu derece mükemmel sesler kullanılmasına rağmen Rynn'in ağzını açıp iki çift laf etmemesine çok yazık olmuş bize göre.



Succubus'lar Rynn'e olağandışı bir ilgi gösteriyorlar. Her ne kadar denediysem de, öyle bir modu çözecek kodu bulamadım.



Ara filmlerden alınan bu görüntüde, Arokh'un yeni bir güç mü elde ettiği yoksa parça parça mı olduğu konusunda şüpheye düşmeniz çok normal.

Oyunun her tarafında bir sürü bug bulunması da çok kötü bir özelllik. Herşey birbirinin içine geçiyor ve gayet sağlam olan bölüm tasarımları, bu yüzden tek kelimeyle çöküyor. Saçma sapan bir sebepten dolayı ölmemek için (mesela bu bana üç kez oldu) sürekli Quicksave kullanmanız lazım. Görünmez haldeyken inventory'deki eşyaları değiştirirken de oyun kilitleniveriyor.

Sonuçta oyunun heyecanlı savaşları, bilmeceleri ve harika görüntüleri sayesinde bug'lar yüzünden ortaya çıkan ölümleri affedebiliriz. Geliştiricilerin, Rynn'in kişiliğinden çok görüntüsüne önem vermeleri pek hoş değil; ama neyse ki bu açığı da oyunun en güzel özelliği olan Arokh kapatıyor. *Drakan*'ın sorunları yok değil; fakat son zamanlarda çıkan bütün *Tomb Raider* özentilerinden daha güzel olduğu da bir gerçek.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%69

ARTILAR: Ejderha fikri harika; geniş ve güzel oyun dünyası; müthiş ses efektleri.

EKSİLER: Garip bir konu; grafik sorunları; bitmemiş multiplay modu.

SONUÇ: Macera hayranları için artıları eksilerinden ağır basacak; ama bu oyun, potansiyelini tam olarak kullanamıyor.

Hidden & Dangerous

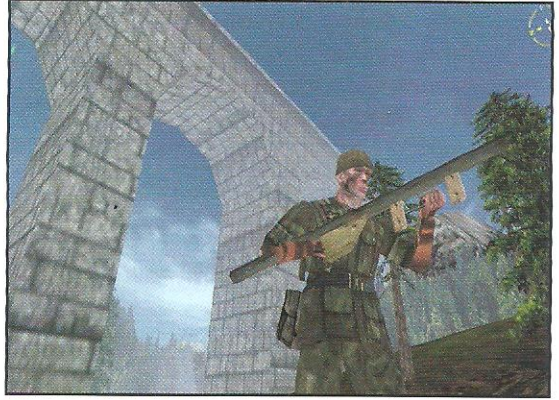
TÜRÜ: Aksiyon/Strateji **ÜRETICI:** Illusion Softworks **YAYINCI:** Talonsoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 3D hızlandırıcı kart, 32MB RAM, 60MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 333, 64MB RAM, 12MB 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 4

"İkinci Dünya Savaşı'nda geçen Rainbow Six" diyebileceğimiz bu oyunun her tarafı hata kaynıyor... Olmamış!

Tom Clancy's Rainbow Six'in görülmemiş başarısından sonra endüstrinin geri kalanının kendi takım tabanlı 3D taktik/aksiyon oyunlarını çıkararak pastadan pay kapmaya çalışacakları belliydi. Talonsoft'taki savaş oyunu dahileri de, 2. Dünya Savaşı'nda geçen ve türü neredeyse yepyeni bir düzeye çıkarabilecek (ancak affedilemez hatalarla dolu olması yüzünden kaybeden) *Hidden & Dangerous* adlı oyunla karşımızdalar.

Savaşın ortasındaki Avrupa'da geçen *Hidden & Dangerous*'ta altı tane lineer senaryo var ve bunlar şiddetli saldırılardan eşlik etme görevlerine kadar çok çeşitli görevler içeriyor. Her senaryodan önce dört komando seçiyor ve onları taşıyabilecekleri kadar ateş gücüyle donatıyorsunuz. Bunu kendiniz yapmayı tercih edeceksiniz; çünkü "auto-equip" seçeneği cephaneye ve patlayıcılara çok önem vermiyor. Buradan itibaren görevin çok güzel 3D bir açıklamasını izliyorsunuz, gideceğiniz yerler yanıp sönen oklarla belirtiliyor. Start düğmesine bastığında da Nazi katliamına başlıyorsunuz!

Hidden & Dangerous ilk bakışta Zombie'nin Spec Ops'una benziyor, takım elemanlarınızı izleyen third-person perspektifi neredeyse aynı. Ancak tek bir tuşa basarak *Quake* benzeri first-person moduna geçebiliyorsunuz, oyundaki iç mekanları dolaşırken bu mod çok yararlı. Tuşları kullanarak adamlarınıza emirler verebilirsiniz ya da karakterler arasında geçiş yapıp diğerlerinin kontrolünü bilgisayara da bırakabilirsiniz.



Gizli (ve tehlikeli!) sniper'lar tarafından mıhlanmadan az önce Binbaşı Calvert, şu köprünün Redguard'daki mükemmel Dwarwen köprüsüne ne kadar benzediğine dikkat ediyor. Grafikler oldukça sağlam

Adından da anlaşıldığı gibi *Hidden & Dangerous*'ta gizli kalmanız çok önemli. Sadece ateş gücünüzle rakiplerinize saldıracak olursanız kısa yoldan mezarı boylarsınız, başarıya ulaşmanın tek kesin yolu sisin arasından düşman birliklerini seçebilmek. Oyunun büyük kısmında çömelmiş ya da yatar vaziyette duracak ve dürbünlü tüfeğinizle etrafı izleyeceksiniz. *Hidden & Dangerous*'ta en kolay seviyelerde bile hasar düzeyi çok gerçekçi. Hangi zorluğu seçerseniz seçin, iyi nişanlanmış tek bir sniper atışı düşmanın (ya da sizin) işinizi bitirecek.

Görevler iyi düzenlenmiş ve ustaca yürütülüyor (ormandaki gerilla savaşlarından Nazilerle dolu malikanelerin basılmasına kadar birçok görev var). Bölümler çok gerilimli atmosferlere sahne oluyor, oyunun Çek geliştiricileri 1940'ların Avrupa'sını canlandırma işini çok iyi becermişler. Mekanlardan bazıları gerçekten çok etkileyici, ses efektleri de çok düzgün. Özellikle de batmakta olan bir Alman destroyerinde koşturduğunuz bölüm bir harika, çatırdayan kirişler ve damlayan sular sizi sürekli diken üstünde tutuyor.

Kötü haber ise son derece sinir bo-

RAINBOW 1946?

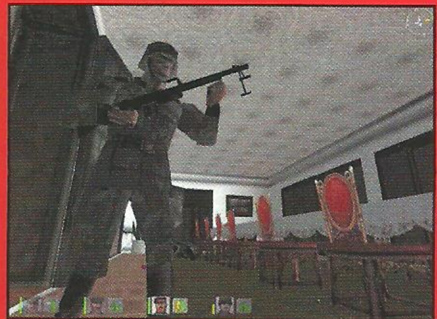
İçeride geçen görevler *Hidden & Dangerous*'ın küçük bir kısmını oluştursa da, evleri köşe bucak gezip pislik Nazileri avlama işinin Red Storm klasiği *Rainbow Six*'le olan anılarımızı canlandırdığını fark ettik. *Hidden & Dangerous*'ta koridorların ortasına TNT paketleri ve mayınlar yerleştirerek ortalığı darmaduman etmenize de imkan tanınıyor. Aman dikkatli olun!



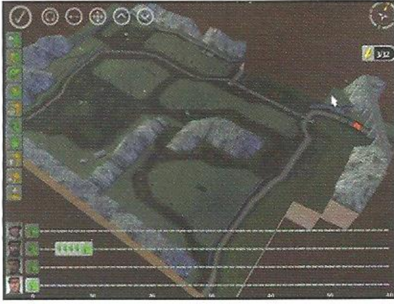
Asıl amacınız, POW'ları Nazi malikanesinden çıkarmak. Sonra kimin patron olduğunu göstermek için tavanarasını bombalamayı unutmayın!



Booom! Bir sandık TNT'den daha güzel bir hediye düşünebiliyor musunuz? İç mekanlarda bunları nerede ve ne zaman kullandığınıza dikkat edin.



Şu Naziler neden sürekli bağırıp tüfeklerini sallıyorlar ki? Acaba çocukken yeteri kadar ilgi görmediler mi?



Her görevin girişinde taktik haritanızı şöyle bir inceliyorsunuz. Yanıp sönen oklar ve diğer görsel yardımlar görevi size açıklıyor.



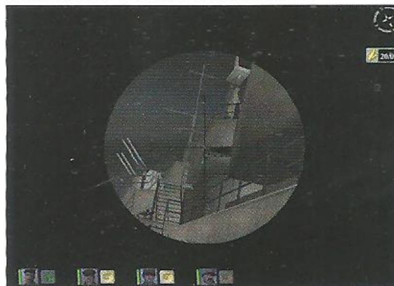
Oyunun ilerideki bölümlerinde görevlerin ilginçliği de iyice artıyor. Mesela bu karlı bölümde bir Nazi karargahına telsiz vericileri yerleştirmeniz lazım.

zucu olan kontrollere alışmanız gerekecek. Mouse ile kontrol son derece garip, ayrıca uzaktan etkili (sniper) silahlar kullanırken farklı görünümler arasında gidip gelmek de çok kafa karıştırıyor. First-person modundayken de sınırlı bir ateş açısına mahkum olduğunuzu göreceksiniz, herhangi bir yöne 45 dereceden fazla bir açıyla ateş etmeniz imkansız. Sniper modu ise tam bir karmaşa, adamınız silahını doldurmayı sürekli ihmal ediyor ve hatta bazen silahı elinden düşürüyor. Zaman zaman görüntü tamamen kararıyor. Bunlara anlam vermek çok güç.

Hidden & Dangerous'ta kullanılabilecek birçok araç var. Komandolarınızı kamyonlara ve zırhlı araçlara doldurabilir sonra da eğlenceli bir yolculuğa çıkabilirsiniz; bu, kontrollerle boğuşmaya başlayana kadar kulağa hoş geliyor. Aracı kullanırken bir yandan çatılardaki makinelilere nişan almak zor bir iş. Zaten birçok araç da yokuş yukarı 10-15 km'den hızlı gidemiyor, bu yüzden uzun süren zigzag manevralar yapmanız gerekebiliyor. Bazı görevlerde ise suyun üzerinde gidiyorsunuz (bunun bir bug mı, yoksa amfibik bir araç mı olduğuna siz karar verin). Ancak zayıf kontrolleri bir yana koyarsak, zırhlı bir aracı düşman hattı boyunca sürüp arkadaki iki sniper adamınızla düşmanları tek tek yere sermek çok da zevkli.

Kötü haber şu ki, son derece sinir bozucu olan kontrollere alışmanız gerekecek. Başa gelen çekilir. Ne demekse...

Görevlere başladığınızda eşyalarınızı toplamak ve adamlarınızı yönlendirmek için çok az zamanınız var. Ya da yönlendirmeye "çalışmak" diyelim. Benim intihar komandolarım herhalde temel eğitim bile almamışlar; bu yüzden de "Ateşe basma", "Takım arkadaşlarının bıraktığı mayınlara basma" ya da "Göle atlayıp boğulma" gibi en basit kuralları bile bilmiyorlar. Yapay zekanın "gerizekalılığı" mesela *eXtreme Paintbrawl*'daki kadar vahim olmasa da, takımınızdan birinin inanılmaz derecede aptalca bir hareket yapıp öbür dünyayı boylaması çok sık rastlanan bir şey. Bir de ne yaparsanız yapın, bir adamınıza bazuka verip sonra da kontrolünü yapay zekaya teslim etmeyin; büyük ihtimalle tek bir düşman vuramadan bütün ekibinizi darmaduman edecektir.



Bu oyunda sniper'lar ilah gibi. Batmakta olan bu gemideki düşmanları temizleyin sonra da Alman kodlama makinelerini ele geçirmek üzere içeri dalın.

Bu saçma yapay zeka yüzünden kuşbakışı stratejik görünüm de değerini yitiriyor. Bu görünümde rota noktalarını belirlemeniz ve karakterlerinizin hareketlerini saptamanız mümkün (en azından teoride). Kitapçıkta ve strateji rehberinde bu modun sıkça kullanılması öneriliyor; ancak ne zaman hareketlerimi planlamayı denediysem askerlerim saçma daireler çizmeye ve birbirlerini yanlışlıkla vurmaya başladılar. Sonunda da vazgeçmeye karar verdim.

Çok göze batan bir eksiklik de çarpışma algılama konusunda. Hendeklerden dışarı çıkmak ya da gemilerden inmek tam bir kabus. Sıkışık yerlerde ilerlerken de adamlarınızdan birinin duvarın "içinden geçip" düşerek ölmesi çok sık rastlanan bir olay. Bu kadar çok bug olduğunu düşününce insan en azından bir quickload seçeneği istiyor; ama ne yazık ki yok. Ana menüye çıkıp senaryoyu tekrar seçmeli sonra da oynamakta olduğunuz görevi bulup load tuşuna basmalısınız (her görevde bir kez kaydetme hakkınız var).

Üzerinde altı ay daha çalışılsaydı



Bu görevde de Nazilerin cirit attığı bir gölün karşısına geçmeniz ve bir uçağı kurtarmanız gerekiyor. Sizi takip edenlere hediye olarak mayın döşemeyi unutmayın!

Hidden & Dangerous, beş yıldızlık bir oyun olabilirmiş; fakat şimdiki (yılbaşından önceye yetiştirilmiş) haliyle bu oyun, ancak çok sabırlı ve takım savaşına gönül vermiş oyunseverlere hitap ediyor. Bence yapılacak en iyi şey Internet'e dalıp oyun hakkındaki görüşleri incelemek. Eğer TalonSoft, oyunu düzeltecek doğru dürüst patch'ler çıkarırsa *Hidden & Dangerous*'ı Start menünüze katmamanız için hiçbir neden yok; ama şimdilik oyunda "gizli ve tehlikeli" olan tek şey bug'lar...

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%55

ARTILAR: Harika atmosfer; güzel hazırlanmış görevler; çok çeşitli silahlar

EKSİLER: İnanılmaz derecede aptal bir yapay "zeka"; kötü kontroller; duvardan geçme hataları.

SONUÇ: İyi bir patch'lenmeye ihtiyacı olan yüksek potansiyelli bir tasarım. Duydun mu Talonsoft?!

Disciples



TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Strategy First **YAYINCI:** Strategy First, (514) 844-3040, *www.strategyfirst.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, 70MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 400MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Zengin, derin ve renkli bir oyun olan Disciples, sıraya dayalı strateji türünün ölmediğini kanıtlıyor.

Oyunu 10 dakika oynadıktan sonra şöyle düşündüm: Sadece *Heroes of Might and Magic*'e benzeyen bir *Warlords* kopyası. Yarım saat geçtikten sonra ise düşüncem değişti: Bu oyun *Warlords* ve *HOMM*'in çok güzel bir kopyası. Bir saat tamamlandığında ise şöyle düşünüyordum: Bu oyun müthiş, olay bitmiştir!

Disciples'da aslında narkotik uyarısı bulunmalı: "Dikkat, ciddi bağımlılık yaratabilir." Evet, belki kurulu geleneklerin (gizli bir haritayı ortaya çıkarmak, şehirleri yönetmek, birimleri iyileştirmek, güçlü eşyalar bulup kullanmak vs.) ötesine çok geçemiyor; ama bu unsurları enfes bir şekilde dengeleyerek akıcı bir hikaye ve ayrıntının harika bir karışımını ortaya koyuyor.

Disciples'da dört değişik ırk dev gibi bir hayal dünyasını ele geçirmek için mücadele ediyorlar: İnsanlardan kurulu Empire, dağlarda yaşayan Dwarf'lar, şeytani Legions of the Damned ve hayalet benzeri Undead Hordes. Irkınızı seçtikten sonra savaş gruplarını yönetecek lordları seçiyorsunuz. Bunlar Warrior, Mage veya Guildmaster olabiliyorlar, hepsinin de kendilerine göre avantajları ve zayıflıkları var. Ana şehrinizden (bunu her zaman en iyi şekilde savunmalısınız) tek görevlik "quest"lere ya da çok görevli "saga"lara atılabiliyorsunuz (hepsinin amaçları değişik).

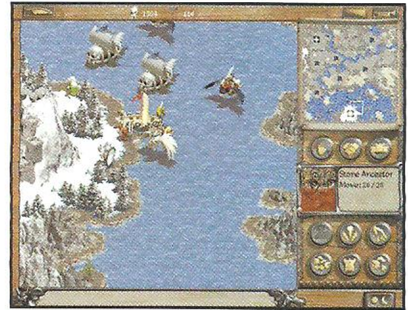
Ekonomik güç, bölgelerin kontrolünden ortaya çıkıyor. Tarafsız bir bölgeyi işgal ederek ya da düşman bölgesine sihirli değnekler dikerek orayı ele geçirebiliyorsunuz. Bu değnekleri ancak zayıf bir birim dikebiliyor; ancak bu birimlerden bir sürü kullanarak düşmanın ekonomisini çökertmek yoluyla uzun bir yıpratma savaşını kazanmanız mümkün.

Ucuz, esnek ve çok kullanışlı başka bir birim de Thief. Bilinmeyen hedeflerin gücünü öğrenebiliyor, düşman garnizonlarını zehirliyor, tüccarlardan ve büyücülerden değerli eşyalar çalıyor ya da liderlere suikast düzenleyebiliyor. Tabii yakalandığı zaman asıldığını da buradan belirtmemiz lazım.

Disciples'ın en zevkli yanlarından biri de kullanabileceğiniz neredeyse sayısız taktik ve stratejik seçenekler. Kuşatma yapabilir, aldatıcı yöntemlere başvurabilir, güçlü birimleri yıpratıp saldırıya karşı savunmasız hale getirebilir ve bir yandan savunma yaparken diğer yandan saldırıya geçebilirsiniz.

Son zamanlarda çıkan hemen her oyundan daha iyi olan *Disciples*, sıraya dayalı oyunların hiç de ölmediğini ispatlıyor. Real-time'ın delice hareketliliği yerine, gerilimin sürekli artmasının ve sonunda rahatlamanın tadına varıyorsunuz. Dört, beş, hatta on hamle sonra rakibinizin neler yapacağını kestirmeye çalışmak çok zevkli.

Disciples görsel olarak da tam bir şölen: Ürkütücü ve ilginç mekanlarla dolu verimli topraklar, egzotik şehirler ve taktik açısından da önemli olan su birikintileri. Birimlerin çok sayıda ve çok çeşitli (mesela dev mürekkep balığı gibi canavarlar) olması, taktikler konusunda sonsuz varyasyonlara imkan tanıyabilir.

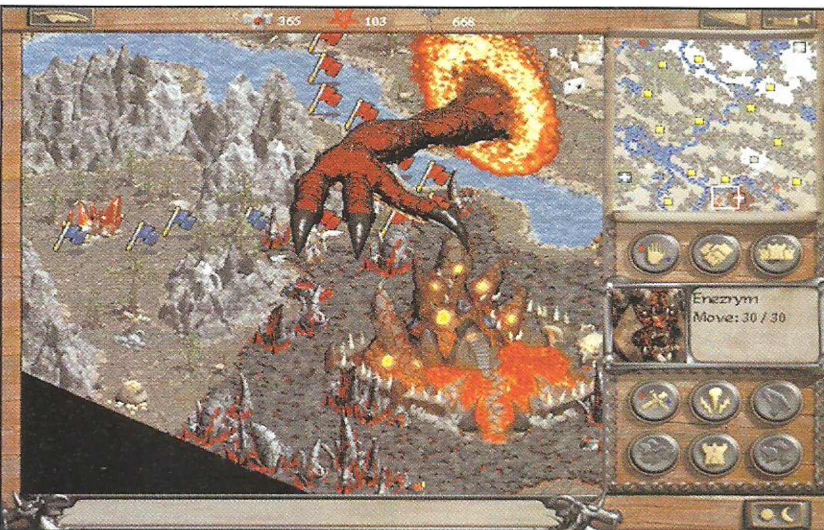


Hayal dünyamızda geçen savaşlar karada, denizde ve havada oluyor. Aynen modern savaşlardaki gibi...

İlk bakışta savaşlar son derece soyut görünebilir; ancak genel olarak ne kadar sağlam ve şiddetli olduğunu görünce hoşunuza gidecek. Dev birimler önden gidiyor; okçular, büyücüler ve iyileştirici birimler onları izliyor. Acaba birimlerinizden hangisinin yaralarını iyileştirmeye öncelik vermelisiniz? Taktik amaçlı geri çekilmeler bile çok heyecanlı; çünkü ölen liderler dost şehirlere taşınarak çeşitli büyülerle tekrar hayata döndürülebiliyorlar.

Ancak şöyle bir aksaklık da var: Bütün birimler tam güçle saldırıyorlar, %90 oranında hasar almış olsalar bile... Zayıflamış birimler daha az hasar verselerdi savaşlar çok daha başarılı olabilirdi. Basılı bir açıklama kitapçığı da aynı görevi gören ek senaryodan çok daha faydalı olurdu.

Disciples'ın en başarılı yanı, sizi ekran karşısında tam bir trans haline sokması. 10 dakika oynayıp bırakmak niyetiyle başına oturabilir ve birdenbire üç saat geçtiğini fark edebilirsiniz. Derinliğin ve bu kadar bağımlılık yaratan bir oynanışın birleşimi, klasikleşmeye aday bir oyunun habercisi.



Büyüler, savaşların sonuçları üzerinde büyük rol oynuyor. Resimdeki inanılmaz saldırı şeklinden de bunu anlamak mümkün. Eğer Tanrı da bizimle birlikteyse, karşımıza kim çıkabilir ki?

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Derin, gerilimli bir oynanış ve muhteşem grafikler.

EKSİLER: Kitapçığı daha iyi olabilirdi; arayüz biraz kafa karıştırıcı.

SONUÇ: Sıraya dayalı olması kafanıza takılmasın; piyasadaki en iyi strateji oyunlarından biri.

%89

Clans

TÜRÜ: Roleplaying/Adventure **GELİŞTİRİCİ:** Computerhouse AB **YAYINCI:** Strategy First, (514) 844-3040, *www.strategyfirst.com* **GEREKENLER:** Pentium 120, 32MB RAM, 250MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, LAN, IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 4

İsveçliler roleplaying'in geri dönüşünden para kazanmak niyetindeler; ama yapabileceklerinin en fazlası buysa heveslenmesinler.

Geçen ayın muhteşem *Darkstone*'u sayesinde roleplaying'e olan ilgim yeniden canlanmıştı; ancak *Clans*'i gördüğümde o ilgimin en başta neden azaldığını yeniden anımsadım.

Evet, her şeyi açık açık konuşalım. Kim bu klanlar? Bunlar D&D tarzı bir hayal alemindeki dört değişik ırk; aralarından dörder tane şampiyon belirleyerek Evil Demon'a kafa tutmak ve Crown of Peace'i bulmak istiyorlar. Peki bu klanların oyunun oynanışıyla ne alakası var? Hmm, oyundaki koridorlarla dolu yedi karanlık (hem de çok karanlık) bölümü oynamak için seçeceğiniz dört tane değişik karakteri belirlemekten başka hiç...

Darkstone'un çok akıcı olan üç boyutlu dünyasında dört hafta geçirdikten sonra bu oyunun arayüzünü görünce kendimi deli gömleği giymiş gibi hissettim. Her mekanı önceden belirlenmiş bir bakış açısından görüyorsunuz (döndürme ya da zoom yok) ve genellikle karakterinizin çevresini görmeniz kayalarla, duvarlarla, mobilyalarla ya da karanlık yerlerle engelleniyor. Hem adamınız, hem de canavarlar çok küçük çizilmiş; karakter bakımından da hiçbir özellik taşımıyorlar. Elinde kılıç tutan bir grup maymundan farksız görünen goblin'lerin "I kiiiiiiiill you!" diye size doğru koşturması resmen komik.

Yine de sizi öldürmeleri mümkün, hatta bu bazen biraz kolay bile olabiliyor, ilk savaşlarda bile... Oyunun ilk beş dakikalık kısmını 15 denemede geçebildim, hiç de iyi sayılmaz. Fiziksel ya da büyü yardımıyla yapılan savaş çok kısa sürede kendini tekrarlamaya başlıyor ve iyice zor canavarlara ulaşana dek böyle sürüyor (zaten o zaman ne kadar puana, level'a ya da sihirli zımbırtıya sahip olduğunuz hiç önemli değil, kendinizi ölümün kucağına atıyorsunuz).

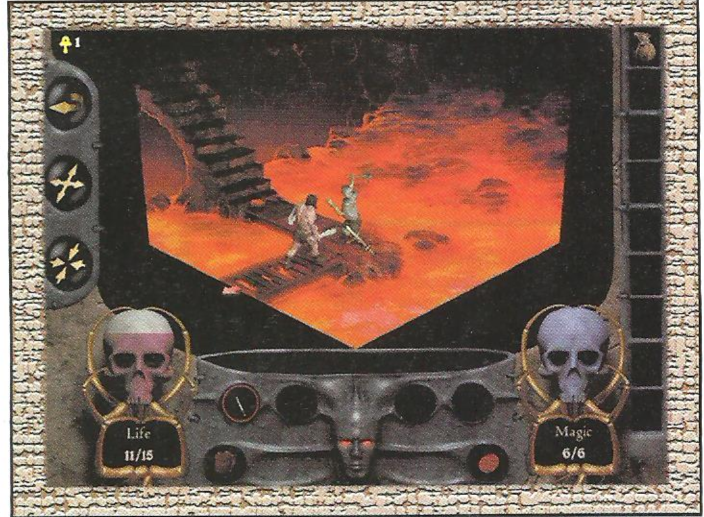


Bu zindanlarda dolaşırken kötü düşmanlar veya bubi tuzakları tarafından öldürülmeniz işten bile değil.

Bilmeceler, tasarımcıların fazla akıllıca bilmeceler hazırlayamadıkları o eski RPG'nin günlerini andırıyor, o zamanlarda oyuncu en akla hayale gelmeyecek ve mantıksız çözümlerle aldatılırdı. Örnek: Kilitli bir hazine sandığı buluyorsunuz. Onu açmak için bir şeye ihtiyacınız var; ama oyunda bunun ne olduğu konusunda en ufak bir ipucu yok. Siz de omuz silkip ilerlemeye devam ediyor ve bir işkence odasına geliyorsunuz. Çarmıha gerilmiş bir adamcağızın kalıntılarına rastlıyorsunuz. İşkence aletini dört kez üst üste çalıştırıyor (tamı tamına dört olması lazım) ve adamın eklemlerinin çatırdamasını izliyorsunuz (tamam, burası zevkli olabilir!). Sonra da iplerle bağlı olan adama yönelip biraz sallıyorsunuz ve yere bir levye düşüyor. Levyeyi sandığa geri götürüp "kullandığınız" zaman sandık açılıyor. Aman ne mantıklı! Deneme yanılma türü bilmecelere katlanabilirim; fakat en azından görsel bir şekilde veya yazıyla ne yapılması gerektiği hakkında bir ipucu verilmeli ya da çözüme nerede yaklaştığım belirtilmeli.

Grafiklerin bir özelliği yok; ama idare ediyorlar. Tasarımcıların oyun ekranını büyük, hantal ve kaldırılamayan bir arayüzle çevirmeleri çok kötü olmuş. Bu başarısız tasarım, oyunun dev gibi bir kemerin arkasında kalan minik bir sahnede geçtiği havasını veriyor. Sanki oyunla aranıza biraz fazla mesafe konmuş gibi. İnsan garip bir barok salonunda Wagner operası izliyormuş gibi oluyor; ölçek yanlış olduğu için istenen etki verilemiyor.

Clans'de gerçekten "kötü" bir oyundan bekleyeceğimiz özellikler pek bulunmuyor. Oldukça sağlam çalışıyor ve zaman zaman bazı yaratıcılık parıltıları hissediyorsunuz (mesela işkence odasındaki adam); ancak büyülerin, altının ve power-up'ların dağılımı son derece cimrice. İnsanın canını sıkıyor. Strategy First'ün muhteşem Disciples'la birlikte böyle bir oyunu da piyasaya sürmesinin nedenini anlayamadım. Görüntüsü, sesleri ve duygusu itibarıyla geliştirme aşamasında yıllarca sürünmüş sonra da birkaç kuruş para getirir ümidiyle piyasaya verilmiş bir oyun gibi duruyor. Belki İskandinavya'daki oyuncular soğuk kış aylarında ilgilerini çekecek bir şey görmekten memnundurlar; ancak bizlerin yapacak daha iyi işleri var.



Oyundaki bazı ortamlar gayet korkunç; ama karşınıza çıkan düşmanlar da bir o kadar komik. Konuşmaları ise daha da komik.


Sınırlı görünümler yüzünden minicik alanlara sıkışıp kalıyorsunuz. Bu ekranda karakterinizi görebiliyor musunuz?

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Sağlam çalışıyor; multiplayer oyunlarda rakiplerinizi zehirleyebiliyorsunuz

%40

EKSİLER: Saçma sapan bilmeceler; garip bir hikaye; son derece hantal ve basit bir arayüz

SONUÇ: Ilık Cola gibi bir roleplaying oyunu; bize göre raflarda kalmaya mahkum.

Mob Rule

TÜRÜ: Real-time Strateji **GELİŞTİRİCİ:** Studio 3 **YAYINCI:** Simon & Schuster Interactive, (212) 698-7000, *www.ssinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 2MB PCI ekran kartı, 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 266, 32MB RAM, 480MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Constructor'ın yaratıcıları, bu kez de ağzınızı kulaklarınıza vardıracak çok eğlenceli bir RTS oyunuyla karşımızda.

C&C: *Tiberian Sun*'ın da aynı ayda çıkması yüzünden insanlar *The Girlfriends' Guide to Pregnancy* ve *My Teacher is an Alien* gibi CD-ROM'ların yayıncısının belki daha bile sürükleyici olan bir RTS çıkaracağına ihtimal vermiyorlardı. Ancak Simon & Schuster Interactive, İngiliz geliştirici Studio 3 (son derece eğlenceli olan *Mob Rule*'un yaratıcıları) ile yaptığı anlaşmada çok haklı olduğunu ispat etmiş bulunuyor.

Mob Rule (önceki adıyla *Street Wars*) temel olarak *Constructor*'ın yenilenmiş hali denebilir ve ilk bakışta bu oyunla karıştırabilirsiniz. Oyunun temelleri SimCity'ye çok benziyor; izometrik bir görünümle şehre tepeden bakıyor ve inşaatlarla, yönetimle, suç oranlarıyla ilgileniyorsunuz.

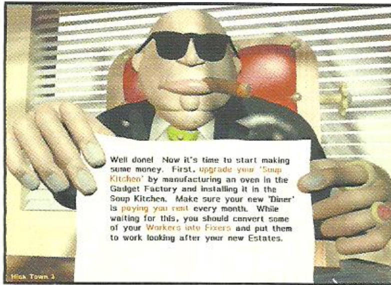
Ancak önemli bir nokta var, siz burada bir mafya babasını canlandırıyorsunuz ve amaçlarınızın halkın iyiliğiyle hiç mi hiç alakası yok! Para ve güç için savaşıyorsunuz. En başından başlayarak kendinize bir suç imparatorluğu kurmak için hiçbir şeyden kaçınmayacaksınız. Sefil bir yer olan Hick Town'da başlıyor ve sonra Cripple's Bend, Dead Dog Ditch ve son olarak da Capitol City gibi muhteşem mekanlara doğru ilerliyorsunuz.

Oynanış, ayrıntılı bir mikro yönetim ve aşırı eğlenceli çete savaşlarının karışımından oluşuyor ve gayet zevkli. İmparatorluğunuzu kurmaya yıkık binalardan



City Hall'daki adamlar, vergilerin tam olarak ödendiğinden emin olmak isterler. İstediğiniz kadar çalıp çırpabilirsiniz; ama Al Capone'u nasıl kurşunladıklarını da unutmayın.

başlıyorsunuz ve inşaatlar yaparak onları kiraya veriyorsunuz. Randevu evleri ve cenaze işlerinden sadece para kazanmakla kalmıyorsunuz. Bunlar sürekli kara mizah sağlıyorlar (mesela devamlı karşımıza çıkan bir espride, kafeterya ve barlarınızı sarhoş Waster'larla dolduruyor ve onların alkolik olmalarından yararlanarak paralarını cebe indiriyorsu-



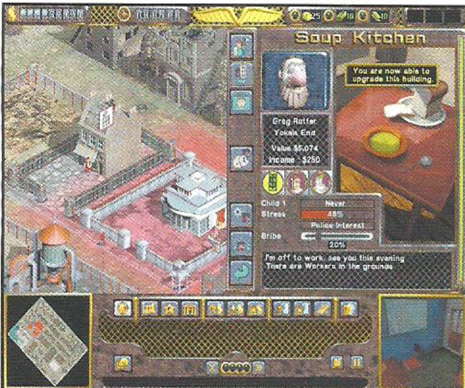
Baba, aptallara karşı hiç de hoşgörülü değil. Büyük adamı mutlu etseniz iyi olur. Ne pahasına olursa olsun kuzenlerinin sizin yanınızdayken zarar görmelerini önleyin.

nuz). Fabrikalar kurmak yoluyla da dükkanlarınızı iyileştirmek üzere fırınlar üretebiliyorsunuz; kiracılar ise iş gücünüzü artırmak üzere yeni işçiler "üretiyorlar." İşçileri uzmanlaştırarak çeşitli birimlere dönüştürmeniz mümkün. örneğin Fixer hasar gören binalarınızı onarıyor, Gangster'lar ise rakip mafyalarla çatışmaya gidebiliyorlar.

Oyundaki mizah unsuru ve espriler sonsuz gibi görünüyor. Son derece etkili bir taktik, rakip işçileri öldürmek ve sonra cesetlerini rakip kiracıların evlerine taşımak. Bir süre sonra cesetler kokuyor ve evler kullanılamaz hale geliyor. Cesetler oyun süresince birikiyor ve onlardan kurtulma paniği içindeyken oldukça komik olaylar yaşanıyor. Sonuçta "ipuçlarını" ortadan kaldırmak için bir mezarlık yapmanız gerekiyor. Adamlarınız tutuklandığı zaman kiliseyi basabiliyor ve rahibi arabulucu olarak kullanıp adamlarınızın cezasını hafifletiyorsunuz. Bilardo salonunu ele geçirerek, kendinize adam kaçırmada usta bir ekip kurabiliyorsunuz. Her şey muhteşem bir kötülük havası içinde. Tabii "Baba"nın yakınlarından biri sizi ziyarete geldiğinde panikliyorsunuz. Ona bir şey olursa siz de yeryüzünden silinirsiniz, bu nedenle imparatorluğunuzu bir kenara bırakıp beyefendinin güvenliğini sağlamak durumunda kalacaksınız.

Mob Rule, her ne kadar tatmin edici ve eğlenceli bir oyun olsa da bazı can sıkıcı bölümleri de var. Mafya babanız size sürekli olarak yeni görevler ve angaryalar yüklese de yaptığınız işlerin temeli genellikle bütün şehirlerde aynı oluyor. Yeni işçi beslemek, temel binaları kurmak ve para akışı sorunlarıyla uğraşmak söz konusu olduğunda aynı şeyleri defalarca tekrarlamak zorundasınız. Oyunda ayrıca bir sürü saçma sapan olay da oluyor, orada burada çıkan yangınlarla boğuşurken çok fazla zaman kaybediyorsunuz.

Mob Rule piyasadaki en düzgün strateji oyunu olmayabilir; ama en azından güçlü tasarımı ve inanılmaz mizah potansiyeli sayesinde bize Eidos'un kupkuru *Gangsters* oyununun nasıl olması gerektiğini gösteriyor. Uzun zamandır çıkan en eğlenceli RTS'lerden biri.



Küçük kafeteryaları büyük restoranlara dönüştürmek, para akışını sağlamanın en iyi yollarından biri.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Harika bir mizah anlayışı; Sim City tarzı çok sağlam bir oynanış.

%82

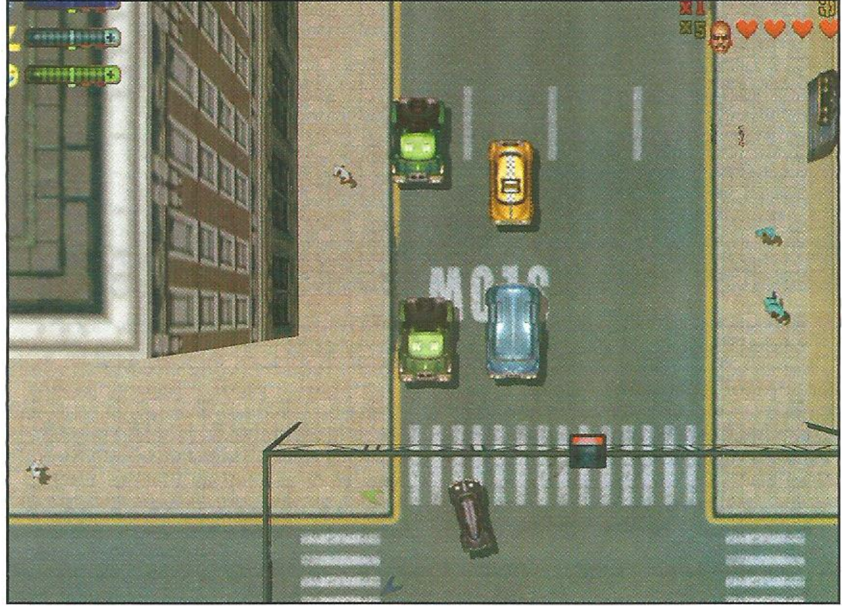
EKSİLER: İmparatorluğunuzu yönetmek uzun vadede sıkıcı olabiliyor; bazı engeller çok rastgele yapılmış.

SONUÇ: Kötülük dolu bir SimCity düşleyen herkes için biçilmiş kaftan.

Grand Theft Auto 2

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** DMA Design **YAYINCI:** Rockstar Games, (212) 334-6633, *www.rockstargames.com* **GEREKENLER:** Pentium 200 veya üstü, 16MB RAM, 40MB hard disk alanı, en az 4MB bellekli 3D kartı, DirectSound uyumlu ses kartı, DirectX 6.1 **ÖNERİLEN:** : Pentium II 266, 32MB RAM, 8MB bellekli 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, TCP/IP ve IPX üzerinden DirectPlay desteği

Eskisini de çok sevmiştik, bunda da bizi hayal kırıklığına uğratmadılar. Gayet eğlenceli (ve yasadışı!) bir arabacılık oyunu...



Ters yönden giden bir manyakla karşı karşıyayız. Aman dikkat! Arabanızın kaportasını fazla çizmemeye çalışın, yoksa görevin sonunu getiremeyebilirsiniz.

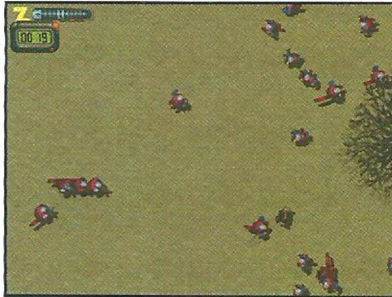
Bundan yaklaşık bir buçuk sene önce Grand Theft Auto çıktığı zaman oldukça büyük bir hayran kitlesi edinmişti. Bazıları ise çok önyargılı davranmış ve Grand Theft Auto'nun yüzüne bile bakmamıştı. Aslında oyuna burun kıvıran bu insanların kendilerince çok sağlam bir dayanakları vardı. Herkes kendisini, Quake II ile başlayıp o zamandan beri dehşet bir ivmeyle hız kazanan 3D çılgınlığına kaptırmıştı ve kimsenin gözü başka birşey görmüyordu. Amaaa, unuttukları bir nokta vardı: grafikleri muhteşem olan 3D oyunlar da bazen gayet zevksiz olabiliyordu (tabii ki tersi de geçerli). Diablo, insanı monitörünün başına çivileyip hayatını zehir etmek için öyle renkli aydınlatmalar ya da saniyede bilmemkaç kare falan kullanmamıştı. Grand Theft Auto'nun gayet eğlenceli olan konusu, kendi türünde ilkti. Başka hiçbir oyunda, adamları sille tokat dışarı atıp arabalarını çalmak, hem de bu işi tereyağından kıl çeker gibi çabucak yapmak mümkün olmamıştı! Gerek konusu, gerek renkli ve şirin grafikleri, gerekse her arabada farklı farklı çalan muhteşem müzikleri ile Grand Theft Auto basitliğin güzelliği gölgelemediğini bizlere bir kez daha hatırlatmıştı.

Derken oyunun yapımcıları bundan yaklaşık 6 ay kadar önce GTA London adlı görevi paketini çıkardılar. Bu genişleme paketi insanlardan çok farklı tepkiler aldı. Kimileri paketi "vasat" bulurken, kimileri ise iyice yerden yere vurdu. Bence de idare eden, ancak fazla uzun ömürlü olması pek mümkün görünmeyen bir paketti. Tamam, eski oyunun eğlencesi yine devam ediyordu, ama pek yenilik olduğu söylenemezdi. Yalnızca oyunun Londra'da geçmesi nedeniyle trafik akışının soldan olması biraz ilginçti, bir de yeni birkaç görev vardı, hepsi bu kadar. Bunun dışında GTA London fazla bir yenilik getirememiş, ancak yine de bizleri birkaç gün oyalamayı başarmıştı.

Bir de oyunun bazı ülkelerde yasaklanması gibi değişik olaylarla karşılaşılmıştı. Örneğin Brezilya'da oyunun satışı durdurulmuş, bazı dükkanlar oyunu raflarına dizmeyi bile reddetmişti. Zavallı Grand Theft Auto'cuk "Böyle mi araba kullanılır?", "Gençler bunu görüp uygulamaya kalkışacaklar" ya da "Bilgisayar oyunları aldı başını gidiyor" türü saçma sapan eleştirilere hedef olmuştu. Hem oyun dünyasının dışından gelen bu tür tepkiler, hem de oyunseverlerden alınan "eh"lerin çokluğuna bakılınca, artık oyunun devamının gelmesi pek de mümkün görünmüyordu. Amaaa...

İşte karşınızda Grand Theft Auto 2! Dönüşü gerçekten de muhteşem oldu, oyunu ofisimizde ilk kez yükleyip oynadığımızda herkesin tepkisi hemen hemen aynıydı: "Abi adamlar ne yapmışlar baksana!", "Bu oyun böyle değildi yaa!" türü sesler yükseliyordu. Gördüğümüz şey bizi gerçekten de çok memnun etmişti, oyunun kalitesi her tarafından belli oluyordu.

En başta girişteki filme değinmek



Bonus bölümlerde bazen otuz kişiye karşı tek başınıza kalıyorsunuz. Bu bir rüya olmalı... Biri beni çimdiklesin!

istiyorum. Uzun zamandır bir oyunda izlediğim en kaliteli ve heyecanlı intro'lardan biri, ancak GTA2 de yasaklanacak olursa (tabii bu ancak Brezilya gibi ne olduğu belirsiz ülkelerde olabilir) sebebi bu film olur bence... Araba çalma işi ve arka sokaklarda dönen kirli mafya dolapları son derece çekici (valla ben terörist falan değilim, ama müziklerin de etkisiyle insan gaza geliyor işte) bir şekilde sunuluyor. Görüntü kalitesi de gayet güzel ve Grand Theft Auto'nun "duygusu" bu film sayesinde çok güzel bir biçimde aktarılmış. Artı puan...

Oyuna başlıyoruz, ilk görevimiz alıştırma niteliği taşıyor. Usta ve çırak ilişkisi içinde bulunduğumuz bir şahsiyet, bize çeşitli konularda bilgi veriyor ve neler yapmamız gerektiğini anlatıyor. GTA2'de, birbiriyle sürekli sürtüşme halinde olan üç değişik grup var: Yakuza'lar, Zaibatsu'lar ve Loony'ler. Bunlardan hangisini isterseniz onların hesabına çalışabiliyor ve o grubun size vereceği görevleri kabul ediyorsunuz. Ekranın sol üst köşesinde "saygınlık" göstergeleriniz duruyor. Herhangi bir grubu memnun edecek davranışlar gösterdiğinizde o grubun size olan sempatisi artıyor ve size giderek daha güzel (yoksa pis mi demeliydim?) işler veriyorlar. Üç grubun da farklı renkleri var ve sizin adamınızın çevresindeki renkli oklar da o grupların mahallelerine ulaşmak için hangi yöne gitmeniz gerektiğini gösteriyor. Okları takip ederek ulaşacağınız telefon kulübe-



İşte arabasını kullanmayı çok iyi öğrenmiş biri daha! Oyundaki araçları kullanmakta bu kadar ustalaşabilirseniz, birçok görevi tamamlamanız daha kolay olacak.

lerinde mafya babalarıyla yaptığınız konuşmalar sonucunda da çeşitli görevler alıyorsunuz. Arabalarının üzerindeki sırıtan surat resimlerinden kolayca tanıyabileceğiniz Loony'ler Yakuza'lara kıl oluyorlar, mavi renkli Yakuza'lar ise sarı renkli Zaibatsu'lara karşı kötü duygular beslemekteler. Mesela gidip 15-20 tane Yakuza ezdiğiniz zaman Loony'ler bundan çok memnun oluyorlar ve onların gözünde karizmanız artıyor. Göstergeler normalde ortada duruyor, sağa doğru saygınlığınız artıyor, sola doğru ise düşüyor. Bu gruplardan hangisini kendinize yakın gördüğünüz ve hangisinin hesabına çalışacağınız tamamen size kalmış (zaten ihanet etmeniz de çok kolay, hatta yeni görevler alabilmeniz için gerekli), ancak keşke özellikleri yalnızca renklerinden farklı olsaydı... Bunun dışında, bir gruba karşı çok kötülük yaptığınız zaman (yani onların gözünden düştüğünüzde) size ateş açıyorlar ve polislerin yanında bir de onlarla uğraşmanız gerekiyor.

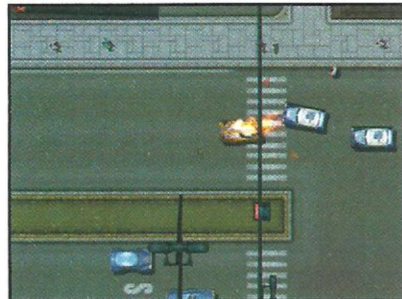
Oyunda üç değişik şehir bulunuyor ve her şehir için belirlenmiş olan para miktarına eriştiğiniz zaman bir sonraki şehre geçiyorsunuz. Ancak bunun öyle kolay bir iş olduğunu sanmayın. Oyunun ilk kötü özelliğiyle burada karşılaşıyoruz. Orijinal Grand Theft Auto'nun güzelliğinden de çok şey götüren bir eksiklik, oyunu kaydetmenin neredeyse imkansız olmasıydı. GTA2'de ise durum o kadar ümitsiz değil, ama yine de çok can sıkıcı. Herhangi bir noktada oyunu kaydedebilmek için ilk başta o şehirdeki kiliseyi bulmanız lazım. Bunu yaptığınız zaman da yeteri kadar saygınlığınızın ve 50,000 dolarcık paranızın olması gerek. Ancak o zaman oyunu kaydetmeniz mümkün. İlk bölümü geçebilmeniz için ulaşmanız gereken mangır miktarı ise (sıkı durun) tam bir milyon dolar! Yayaları ezmek, arabalarla hafifçe tokuşmak gibi önemsiz işlerden 100-150 dolar gibi paralar kazandığınızı düşünürsek (bu arada bu rakamları neden puan değil de para yaptıklarını anlamak da imkansız, adam ezince para kazanılır mı ya?), o ulaşılmaz bir milyon dolara erişmek için tek çareniz 5-6 tane görev tamamlamak. Ayrıca oyunda A'dan H'ye kadar tam 8 tane bonus bölüm de bulunuyor, bunları kullanılabilir hale getirmek için çeşitli işleri başarmanız ve normal bölümleri bitirmeniz lazım.

En başta, polislerimiz galiba sürücü kursuna gitmişler. Arabalarını gerçekten iyi kullanıyorlar ve eğer siz de öyle yapmazsanız kısa sürede enseleniyorsunuz.

Yasadışı işlerle bu kadar haşır neşir olunca, haliyle polisler de sizi hiç yalnız bırakmıyorlar. Polislerin gerek kullandıkları taktikler, gerekse arabalarının hızı ilk oyuna göre daha zorlayıcı. Yapay zekada oldukça büyük bir gelişme görülüyor. En başta, polislerimiz galiba sürücü kursuna gitmişler. Arabalarını gerçekten iyi kullanıyorlar ve eğer siz de öyle yapmazsanız kısa sürede enseleniyorsunuz. Sizi köşeye kıstırdıkları zaman arabalarından iniyor ve size doğru koşuyorlar. Attıklarını vurmalarını bir kenara bırakırsak, koşma hızları ilk oyuna göre biraz düşmüş (galiba göbek yapmışlar); ilk oyunda sizden daha hızlı koşan polisler bu sefer sizinle aynı hızdalar. Ama zaten peşinize polisler takıldıktan sonra ya görevi bir an önce bitirmeniz (çünkü o zaman sizi esrarengiz bir şekilde "unutuyorlar", bu da başka bir gariplik), ya da sizi yakalamalarından önce toplayabildiğiniz kadar puan toplayarak ortalığı sömürmeniz lazım.

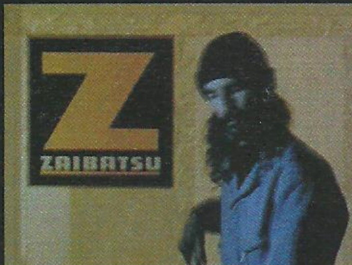
GTA2'deki kirli işlerinizde size kolaylık sağlayacak birçok yardımcınız olacak, bunların en başında da tabii ki silahlar geliyor. Klasik tabanca ve makinalı tüfeğin yanında, Uzi ve roketatar gibi bu oyuna göre daha "egzotik" kaçan silahlar da mevcut. Cephaneniz çoğu zaman yeterli gelse de dikkatli kullanmanızda yarar var. Sağa sola desteksiz atmayın, yoksa yumruklarınızla idare etmek zorunda kalırsınız. Arabanıza yeni özellikler kazandıran ve size de cephane, sağlık gibi şeyler veren (ya da sadece puanınızı arttıran) birçok farklı power-up da mevcut. Bir de ilk oyundan hatırlayacağınız Kill Frenzy adlı bir "gaza gelip camı çerçeveyi indirme" durumu söz konusu (Quake'lerdeki Quad Damage benzeri birşey). Belirli bir süre içinde (ki bu süre bir önceki oyuna göre oldukça uzatılmış) ateşiniz oldukça güçleniyor ve dayanıklılığınız da artıyor. Bu sınırlı zaman içerisinde polisleri öldürebilir, arabaları patlatabilir ve normale göre çok daha fazla puan alabilirsiniz. Ekranda geriye doğru sayan saat sıfıra ulaşana dek ölmeden kalırsanız Kill Frenzy'yi "başarmış" sayılıyorsunuz.

İlk Grand Theft Auto'da, adamınızı aralarından seçebileceğiniz birçok değişik karakter bulunuyordu. Farklı olan tek

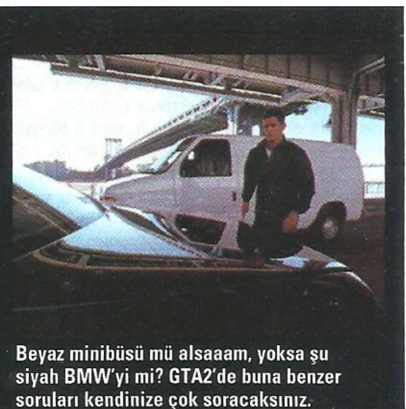


Böyle bir durumda olsaydım sağa çekip teslim olurdum. Ya siz ne yapardınız?

İŞTE SABIKALI FİLM!



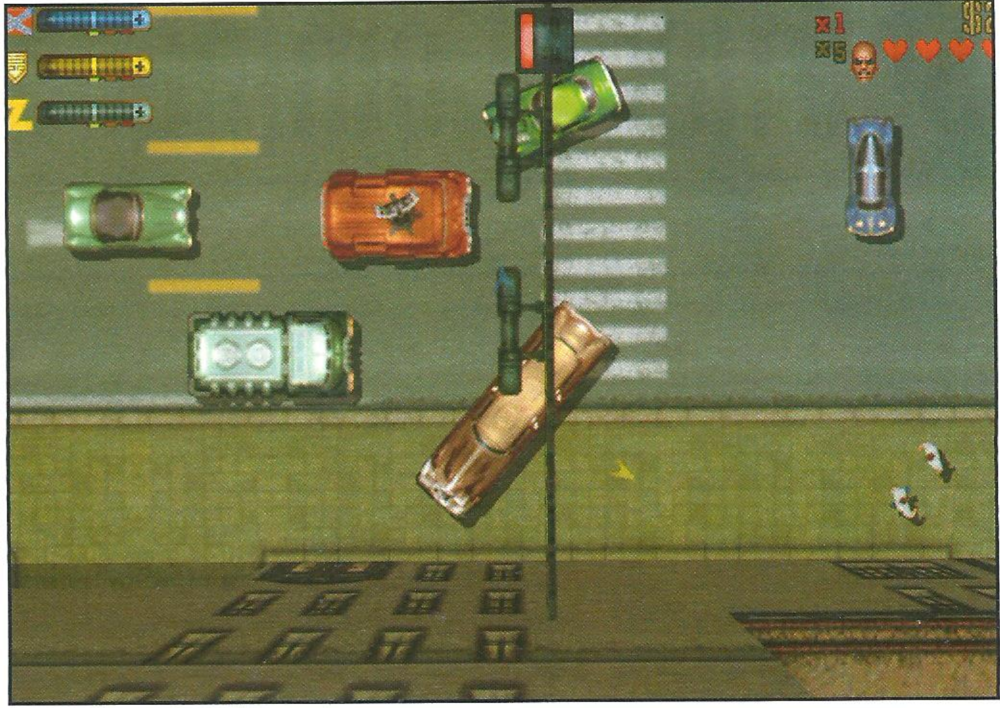
Zaibatsu'lar tarafındaki bu adam pek tekin görünmüyor, satanist midir nedir? Sakallar falan...



Beyaz minibüsü mü alsaaam, yoksa şu siyah BMW'yi mi? GTA2'de buna benzer soruları kendinize çok soracaksınız.

özellikleri resimleriydi, ama yine de farklı karakterlerin kullanılması güzel bir düşünceydi. Oyunun devamında bu karakterlerin daha da geliştirileceğini, hatta araba kullanma yetenekleri bakımından farklı özelliklerle donatılacaklarını ummuştum, ama öyle birşey yapmamışlar. Tersine, artık oyunda tek bir karakteriniz var ve değiştirmeniz mümkün değil (zaten videoları falan da ona göre hazırlamışlar). İleriye doğru bir adım beklerken, geriye atılmış bir adımla karşılaşmak pek hoş değil.

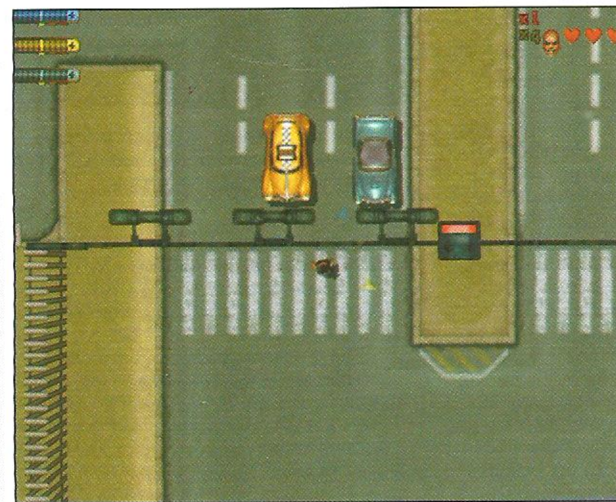
Oyunun grafik bakımından oldukça ilerlediğini söylemiştik, artık Glide ve Direct3D desteği sunuluyor. Yalnız bilgisayarınız biraz güçlüyse ayarlar kısmından minimum ve maksimum frame rate'leri ayarlamanız lazım, aksi takdirde oyun inanılmaz hızlı oluyor ve takip edilemiyor. 3D efektleri yerli yerinde kullanılmış, renkli ışıklar ve patlamalar çok şık. Arabanız (o sırada kullanmakta olduğunuz çalıntı araba desem daha doğru olacak sanırım) görülebilir bir şekilde hasar alıyor ve olayı abartırsanız yanmaya başlıyor. Bazı görevlerde arabayı tek parça halinde tutmak hayati önem taşıdığı için onu dikkatli kullanmaya çalışın ve sadece puan almak için oraya buraya çarpmaktan kaçının (çünkü bu çarpmalardan aldığınız puanlar, görevi tamamlayınca aldığınızın yanında devede kulak kalır). Ayrıca ilk oyundaki kuşbakışı görünümde pek hissedilemeyen 3D duygusu bu sefer daha iyi verilmiş; çünkü bir sürü köprü, alt geçit, yükseltilmiş yollar falan var. Yeri gelmişken söyleyeyim, oyundaki birçok gizli eşyayı da binaların tepelerine çıktığınız zaman buluyorsunuz. Bu yüzden yükseklik korkunuz varsa bir an önce yenmeye bakın!



Koca limuzinle böyle işler becerebilmek (yani duvara toslamak mı?) için oyundaki arabaları kullanmasını iyice öğrenmeniz lazım. Süreli görevleri ancak böyle başarabilirsiniz.

GTA2'de ayrıntılara verilen önem gerçekten de takdire değer. Ufak tefek detaylar oyundan aldığınız zevki katlıyor. Mesela en basitinden adamınızın kaldırımda yürürken ve çimlere bastığı zaman çıkardığı sesler farklı. Güzel bir düşünce. Araba çalma konusunda da bu tür ayrıntılar var, mesela herkesi paldır küldür dışarı atıp arabasını gasp etmek o kadar basit değil. Dışarı attığınız adamlar silahlarına sarılıp size ateş etmeye başlayabiliyorlar. Bunun dışında yayaların arabanızdan kaçışları çok güzel yapılmış, herkes bir tarafa dağılıyor. Polisler artık ikişer kişilik ekipler halinde dolaşıyorlar ve gerektiği zaman arabalarından inip sizi yaya olarak takip ediyorlar. Oyunu Pause ettiğiniz zaman ise bomboş bir ekranla karşılaşmıyorsunuz; hangi gruptan kaç tane görev alıp başardığınız, kaç tane Kill Frenzy atlattığınız gibi birçok istatistik bilgisi ekrandan yavaşça geçiyor. Bunlar, ilk Grand Theft Auto'nun biraz sentetik olan dünyasını "canlandırmak" bakımından çok başarılı unsurlar. GTA2'nin müzikleri de özellikle üzerine basa basa anlatılması gerekenler arasında bulunuyor. Oyunda 50'den fazla değişik araba var ve limuzinlerden tutun, ambulanslara ve dondurma kamyonlarına kadar her bir araçta farklı bir müzik çalıyor. Radyodan esinlenerek çıkmış bir fikir ve bence çok başarılı. Hızlı arabalarda insanı gaza getiren müzikler çalarken, kamyonetlerde ve otobüslerde daha melankolik bir hava hakim (ne demeye çalıştım ben?).

GTA2'de ayrıntılara verilen önem gerçekten de takdire değer. Ufak tefek detaylar oyundan aldığınız zevki katlıyor.



Nasıl bizim trafik ışıklarında bekleyen çocuklarımız varsa, GTA2'de de kendisini arabaların önüne atıp ezilmeyi bekleyen adamlar var.

Oyunun test ettiğim Review versiyonunda Options kısmına geçmek için Windows'a çıkmak gerekiyordu. Multiplayer seçenekleri olarak ise seri bağlantı, modem, TCP/IP ve IPX desteği sağlanmış. Ara menüler ve oyunun genel görünümü de çok kaliteli. Özenilerek hazırlandığı her halinden belli oluyor.

Her ne kadar insana "ah keşke" dedirten ve puanını düşüren bazı zayıf noktaları varsa da GTA2, ilk oyunun bütün güzel özelliklerini olduğu gibi tutan ve duygusu bakımından olduğu gibi görüntüsü bakımından da oldukça geliştirilmiş bir oyun. Eski Grand Theft Auto'cuların yanında oyuna yabancı olanlara da rahatlıkla ve şiddetle tavsiye ediyorum.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%85

ARTILAR: GTA bildiğimiz GTA; grafikler oldukça düzelmiş; müzikler yine mükemmel.

EKSİLER: Oyunu rahat rahat kaydedemiyoruz; Türkçe klavye tanınmıyor.

SONUÇ: Bazı aksaklıklarını gözardı edebilirseniz, aksiyon hayranlarını oldukça memnun edebilecek eğlenceli bir oyun.

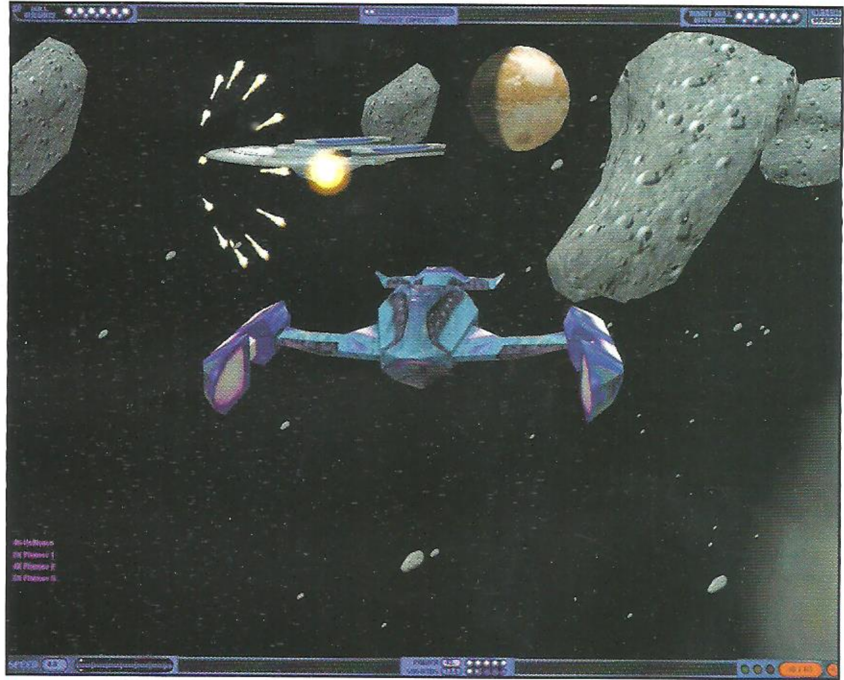
Starfleet Command

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** 14 Degrees East/Quicksilver **YAYINCI:** Interplay, (800) INTERPLAY, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** : Pentium 200, 32MB RAM, 250MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, TNT, Rage, Voodoo ya da benzeri ekran kartı **MULTI-PLAYER OPTIONS:** Seri bağlantı, IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 6

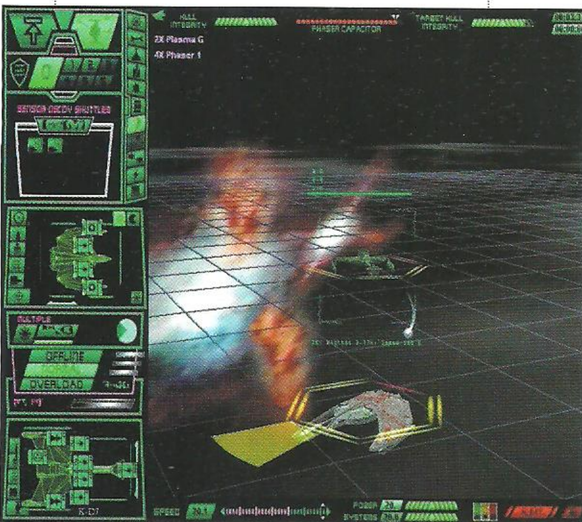
Interplay sonunda doğru dürüst bir Star Trek oyunu yapmaya son derece yaklaştı. Ama sadece yaklaştı...

Starfleet Command'i oynadığım süre içinde düşüncelerim o kadar çok değişti ki ben de şaşırdım. Zevk alma ve bıkkınlık arasında sürekli gidip gelen bir tepki halindeydim, o yüzden de bu oyunu tavsiye edebilmek son derece güç. Ancak tabii bu iyi yönleri olmadığı anlamına gelmiyor.

İşe yarayan sadece iki tane *Star Trek* oyunu olduğunu hepimiz biliyoruz: *25th Anniversary* veonun devamı olan *Judgement Rites.* Her ikisi de grafik macera türündeydi, bu yüzden oyunseverler o zamandan beri simulasyon türünde bir Trek oyununa açtır. En son Interplay bu konuya el attığında ortaya çıkan Starfleet Academy hiçbirimizi etkilememişti. Bu sefer en azından daha iyi bir start alan Interplay, Star Fleet Battles adlı klasik masaüstü oyununu uyarlamış. Karmaşık ve zengin bir uzay savaşı oyunu olan *Star Fleet Battles,* çok mantıklı kurallara ve sağlam bir arkaplana sahip bir oyun. Ancak ufak bir sorun var: yalnızca iki boyutlu. Klasik bir deniz savaşı oyununda olduğu gibi, uzay gemileri de düz bir yüzeyde ilerliyor, sağa sola gidebiliyor, ancak yukarı aşağı gidemiyorlar. Belki bunun uzay gemisi savaşlarının önemli bir unsurunu yokettiğini düşünebilirsiniz, belki de haklısınız, ama masaüstü oyunlarda bu pek sorun olmuyor; oyunu taktik açısından canlı tutmak için yeteri kadar şey var ve sınırlamalara kolayca alışıyorsunuz.

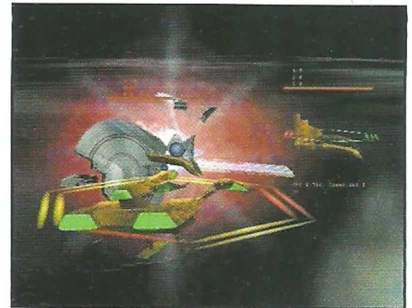


Kendi geminizi uçururken asteroid kuşaklarında gitmek gerilim yaratıyor, ama Şlonuzdaki diğer gemiler meteorlara toslamasalar çok daha güzel olabilirdi.



Klingon Bird of Prey, düşman Romulan'lara torpido atıyor. Görünüşe bakılırsa, zayıf ön kalkanları delip geçecek gibi...

Ancak bilgisayarda pek etkili olduğu söylenemez. *Starfleet Command,* orijinal tasarıma inatla sadık kalmış ve mavi deniz üzerindeki gemilerle değil de, simsiyah bir yüzeyde uzay gemileriyle uğraştığınız bir savaş oyunu yaratmış. *Age of Sails*'ın proton torpidolar kullanılan versiyonu gibi. Gemileriniz düz bir alanda hedefin sağından solundan geçebiliyorlar, ama yukarı veya aşağı gitmek mümkün değil. Evet, uzay gemisi taktiklerinin pekçoğu bu yüzden harcanmış. Bence birçok kişi böyle bir kısıtlamayı hoş göremeyecektir. Ancak pratikte o kadar çok şey oluyor ve o kadar fazla altsistem sunuluyor ki, bir boyutla daha uğraşmak zor olabilirmiş. Oyunun büyük sorunlarından biri de oynamak için neredeyse dört el gerekmesi. 3D bir



Geber pis Federation'lı! *SFC*'in muhteşem patlamalarından birini görüyorsunuz, burada Lyran'lar gövde gösterisi yapıyor.

oyun olsaydı herhalde dört el daha gerekirdi! Üç boyutlu *Starfleet Academy*'de neler olduğunu gördük, bu yüzden oyunun iki boyutlu olmasıyla sorunum yok.

Sorunum olan şeyler, aynı anda uğraşılması gereken işlerin sayısının çok fazla olması, Byzantine türü kontroller, komutanların yapay zekasının zayıflığı ve zaman zaman insanı sinir eden görev yapıları. Oyuna Starfleet, Klingon, Romulan, Hydran, Lyran ya da Gorn ırklarından biriyle başlayabiliyorsunuz. Aralarındaki farklar gemi tasarımlarında ve hikayedeki ufak değişik-

liklerde, çünkü görevlerin çekirdek yapıları her ırk için aynı. Hafif gemilerden dev gibi ana gemilere kadar yaklaşık 50 gemi (artı bunların modifiye edilmiş halleri) var ve bunların silahları, hızları gibi özellikleri birbirinden oldukça farklı. Rütbeniz arttıkça ve özel timlere katılma imkanı verildikçe görevler birbirinden ayrılıyor ve her ırk için değişik hikayeler anlatılıyor.

Ana arayüzde bir sürü kontrol var ve insan ister istemez üzerinde biraz daha uğraşılabileceğini düşünüyor. Nakliye, savaşın elektronik yönü, tamirler, silahlar ve aklınıza gelebilecek herşey burada mevcut. Çok kapsamlı ve ayrıntılı olması açısından etkileyici, ancak çatışmaların neredeyse hepsini güç yönetimine indirgemek mümkün. Silahların dolma hızıyla geminizin hızı arasında tercih yapıyor, kalkanlardan kısıp yakıt tüketimini azaltabiliyorsunuz vs. Geminin değişik kısımları için güç ayarları daha basit yapılsaydı herşey daha zevkli olabilirdi. Şu andaki haliyle, sürekli yavaşlayıp oyunu pause ederek emirler vermek zorundasınız. Bu kötü birşey sayılmaz, sonuçta taktiklerin zenginliği açısından tatmin edici olabilir; ama kalkanları ayarlamak, nakliye işleriyle uğraşmak vs. için oyunu sürekli durdurduğunuz zaman akıcılık diye birşey kalmıyor. Aslında bu duruşlar biraz da gerekli, çünkü yönünüzü tayin etmek de zaman zaman zorlaşıyor; üç boyutlu pencerelerden hiçbiri savaş alanının iyi bir görüntüsünü veremiyor ve taktik harita da işe yaramıyor, çünkü diğer gemilere emir vermek için bile kullanamıyorsunuz. Görev tasarımını sözde sizin performansınıza göre yapan "Dynaverse" hakkında çok atılıp tutuldu, ama bunlar sadece pazarlama taktikleri. Dynaverse'ün yaptığını gördüğüm en fazla şey, başlangıç pozisyonlarının ve ufak tefek özelliklerin rastgele olarak belirlenmesiydi. Mesela birkaç düzine senaryo Federation olarak başladı ve aynı şekilde devam etti. İlk görev hep korsan görevi, ikincisi klasik bir saldırı görevi vs. Görev yapısı gerçekten de dinamik olsaydı, daha gelişmiş senaryoların hikayeleri dinamik olarak yaratılan bu görevlerle ters düşecekti. Yarı "dinamik" yarı yazılı olan bu yaklaşımın asıl problemi, görev açıklamalarının ve gerekliliklerinin hiçbir zaman açık olmaması. Daha da kötüsü, görevde hayati önem taşıyan bazı olayları ancak birkaç denemede bulabiliyorsunuz. Bu hiç hoş değil.

Mesela klasik *Star Trek* bölümü Mirror Mirror üzerine kurulu bir görev var. Geminizin kötü gücün kaynağını bulup yok etmeniz lazım, ama sadece patlatmakla olmuyor. Tractor kullanabilecek kadar zayıflatmanız gerekiyor, ancak diğer gemiler ya onu hemen öldürüyorlar, ya da hiç yardım etmiyorlar. Tractor kullandıktan sonra da görevi kazanmak için Romulan'ları haberdar etmeniz lazım. Görevi birkaç kez başarısızlıkla bitirmeden bu amaçlarınızın hiçbirini öğrenemiyorsunuz. Puzzle türü strateji oyunlarında çok rastlanan bir aksaklık.

Bu oyun, bilgisayar oyunlarının kalitesiz olmasıyla ünlü Star Trek lisansı için en azından doğru yönde bir adım.

Görev açıklamaları o kadar işe yaramaz ki, oynayıp birkaç kez kaybetmeden neyi ne zaman nasıl yapacağınızı, hangi gemilere ihtiyacınız olacağını kesinlikle bilemiyorsunuz. O zamana kadar da rütbeniz düşüyor ve kaydetmiş olduğunuz eski bir oyunu yüklemeniz (ya da bu kaybı sineye çekmek pahasına ilerlemeniz) gerekiyor. Görevdeki sınırlamalar hakkında bilgi verilmiyor; bu yüzden tarama yapılmaması gereken bir bölümde hiçbir şeyden haberiniz olmadığı için tarama yapabilir ya da kırmızı alarm verilmemesi gereken bir bölümde kırmızı alarmla karşılaşabilirsiniz. Çok saçma. Görev yapılarında da senaryo ihmal edilmiş: İlk denemenizde düşmanınız Romulan'lar olurken ikincisinde Klingon'lar oluyor, aranızda önceden hiçbir sürtüşme olmasa bile... Felaket olan çarpışma algılaması yüzünden gemiler birbirlerinin, füzeler de hedeflerine giderken önlerine çıkan engellerin içinden geçiyorlar.

Bütün bunların üzerine çok kötü bir dost yapay zeka tasarımı ve verebileceğiniz emirlerin azlığını da ekleyin. Gemileriniz ya yok etmek, ya da savunmak amacıyla saldırıya geçiyorlar, yapabildikleri neredeyse sadece bu. "Go here" emri çok komik, çünkü bu emri üç boyutlu ekranda öylesine bir yere tıklayarak veriyorsunuz (sanki "şuralara bir yere git" dermiş gibi), zaten gemiler de genellikle emir falan dinlemiyor. Prestijiniz sayesinde daha iyi mürettebat satın almak bu sorunu çözebiliyor, ama o prestiji gemileri donatmakta kullanabileceğinizi düşününce bu biraz gereksiz. Gemilerimin sık sık savaşa balıklama dalıp yok etmemeleri gereken bir gemiyi yok ettikleri oldu, üstelik "order intensity" ayarına bakmaksızın... Hedeflerini de sürekli değiştiriyorlar, "attack my target" emrinin onlara o anki hedefime saldırmaları emrini verdiğini anlamam çok uzun sürdü. Yani eğer A hedefine saldırmalarını söyleyip B hedefine yönelirseniz, adamlarınız da B'ye saldırmaya başlıyorlar. Anlamsız...

Bütün bu aksaklıklarına rağmen *Starfleet Command* doğru yolda. Daha iyi görev açıklamaları, diğer gemilere emir verebilme yeteneği ve bazı istasyonların otomasyonunun daha iyi olmasıyla pürüzler giderilebilir ve Trek hayranı olmayanların bile sevebileceği bir oyun yapılabilirdi. Burada çok iyi bir malzeme var; gemilerin muhteşem 3D modelleri ve ayrıntılı silah sistemleri sayesinde birçok kişi oyunun bozukluklarını görmezden gelebilir. *Starfleet Command*, bilgisayar oyunlarının kalitesiz olmasıyla ünlü *Star Trek* lisansı için doğru yönde bir adım. Ama daha gidilecek çok yol var.



İşte insanı gaza getiren Federation formasyonlarından biri daha...



Sol üst köşedeki küçük taktik harita son derece kullanışsız, çünkü emir vermekte kullanamıyorsunuz.

Oyundaki Görevler Yetmezse...

Trek çılgınlığıyla karmaşık bir strateji oyununu birleştirirseniz peşinizden bir sürü insanı koşturacak bir karışım elde edersiniz. Web sitelerinin inanılmaz hızlarla ilerlediklerini biliyoruz, bunlardan en etkileyici olanı da SFC Alpha Quadrant (www.starfleetuniverse.com/sfcaq). Siteye daha şimdiden hem demo, hem de normal sürüm için stratejiler, modlar, yardımcı programlar koymuşlar. Bu adreste bulabileceğinizi ilginç görevlerden bazıları şunlar:

Enterprise Fleet Action: Klingon'lara karşı Federation-Gorn işbirliğinin bulunduğu bu tarihi (?!?!) görevde James T. Kirk'ün liderliğinde 15 gemilik bir filo var.

Flyswatter: Bir Lyran filosu sınırlarınızı zorluyor ve elinizde sadece bir zırhlı ile iki destek gemisi var.

Orion Starbase Assault: Federation'a bağlı bir Heavy Cruiser ve iki zırhlı ile bir asteroid kuşağının derinliklerine dalıyorsunuz.

The Goff Factor: Federation'a bağlı bir Heavy Cruiser ve iki zırhlı ile bir asteroid kuşağının derinliklerine dalıyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Uzay gemisi istasyonları ve işlevleri güzel modellenmiş; 3D görüntüler başarılı.

%65

EKSİLER: Kontrol etmek çok zor; görev açıklamaları yetersiz; yapay zeka ve çarpışma algılama zayıf.

SONUÇ: Oyunda sağlam strateji unsurları var, ancak önemli bazı aksaklıkları da bulunuyor.

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

Sound BLASTER™ Live!™ PLATINUM









Live! ile Harekete Geçin

Size gerçekçiliğin doruklarındaki büyük eserlerinizi yaratabilmeniz için Drive Bay'e sahip ilk ses kartını sunuyoruz. Çünkü Sound Blaster Live! Platinium'un ön panel bağlantısı Live! Drive size evinizdeki stereo sistemler, MIDI enstrümanları ve kulaklık gibi dijital ve analog cihazlar için çok kolay bir bağlantı sunuyor. Şimdi yapabileceğinizin en iyisini çok daha rahat yapabileceksiniz.

Bundan da fazlası, Sound Blaster live! Platinium müzik CD'lerini ve diğer audio dosyalarınızı MP3 formatında kaydetmenizi sağlayan Creative Digital Audio Center ile birlikte geliyor. Ve LAVA! İnteraktif müzik sahneleri ile MP3 müziğinizi canlandırma şansına sahipsiniz. Bu harika sahneler müziğinizin ritmine göre hareket ediyorlar.

İşte bu canlı müzik diye buna denir!

Sound Blaster Live! ile canlı kalın.



Sound Blaster Live! Platinum

THE DIFFERENCE WILL AMAZE YOU

Ana Merkez: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921
Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Türkiye Distribütörleri:

Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Websitesi: http://www.empa.com.tr

Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Websitesi: http://www.multimedya.com

DONANIM

OYUN DONANIMLARI İÇİN EN KAPSAMLI AYLIK REHBER

KASIM 1999

MOUSE'LARDA TOPSUZ YAŞAM

Microsoft'tan yeni nesil optik mouse

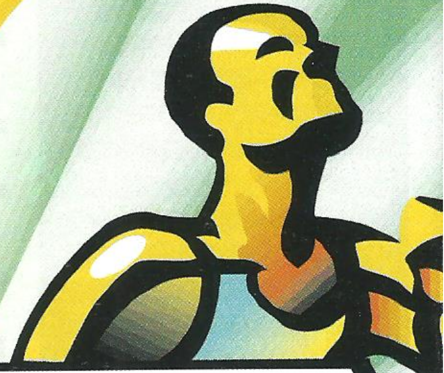
3D'nin YENİ DEV ADIMI

NVIDIA'nın şok edici GeForce 256 3D hızlandırıcısı her şey değiştirecek...

BİLGİSAYAR TOPLAMANIN KOLAY YOLU

Genious, oyun canavarınızı kurmanızı kolaylaştırıyor.





TEKNİK SORULAR & CEVAPLAR TÜM DERTLERİNİZE ÇÖZÜM BULUYOR...

DONANIM

İÇİNDEKİLER

2000'e doğru

Sadece iki ay sonra 2000 yılına girmiş olacağız. "Bir binyılı daha geride bırakmanın rahatlığıyla kendimize yeni ufuklar çizeceğiz. Artık kendimizi sadece dünyanın değil, tüm evrenin bir parçası olarak kabul edip yeni dünyaların arayışına gireceğiz." gibi safsataların Donanım'ın teknik ve bilimsel sayfalarında yer almayacağını sevgili teknik editörlerinizin böyle saçma sözler sarfetmeyeceğini bilirsiniz. Sonuçta 1999 bir yıl öncesinden ne kadar farklı ise 2000 de 1999'dan o kadar farklı olacak. Bunun bilincinde olmamıza rağmen yeni yılın yaklaşmasıyla bir heyecan seline kapılmış vaziyetteyiz. Bunun nedeni yaklaşmakta olan yeni binyıl değil, yılbaşıların yılın en iyi oyunları için çıkış tarihi olması. Yani önümüzdeki iki ay içinde bütün yıl heyecanla beklediğimiz oyunlar bir bir piyasaya çıkacak. Peki, sisteminiz bu yeni oyunlara hazır mı? Eğer değilse elinizi çabuk tutun ve sizler için hazırladığımız incelemelerimizi okuyun. İçlerinden mutlaka biri oyun zevkinizi artıran ve sizin için en doğru cihaz. Aslında 2000'in diğer yıllardan pek farklı olmayacağını söylerken çok önemli bir noktayı es geçtik; çünkü NVIDIA'nın yeni GPU'su GeForce 256, oyun dünyasını dehşet verici bir noktaya taşıyacak gibi görünüyor. 3D veri yolunu tamamen üzerine alan ve işlemciye bu konuda yük bırakmayan çipin 3D hızlandırıcıların yeni neslini temsil ettiğini görmek hiç de zor değil. Gelecek ay ki incelemelerimize kadar 122. sayfadaki geniş haberimizle yetinmelisiniz. Gelecek sayıda görüşmek üzere...

3D'nin YENİ DEV ADIMI

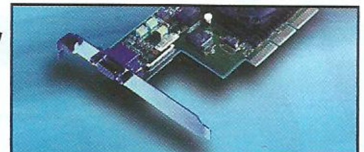


NVIDIA YENİ NESİL 3D HIZLANDIRICISI GEFORCE 256'YI PİYASAYA SÜRDÜ!

NVIDIA'nın bu sonbaharda bize sunduğu sürpriz, beklediğimizden de büyük oldu. Eğer GeForce 256 vaat edileni verebilirse, bu çipi kullanan kartlar bugüne dek kişisel bilgisayarlarda görülenlerin en hızlısı olacak (sayfa 122).

İNCELEMELER

TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR



Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile, oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

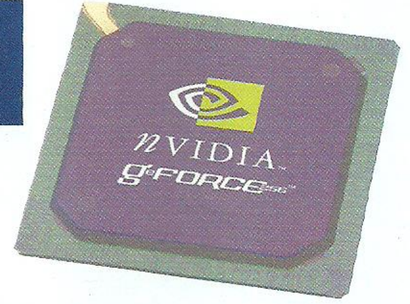
PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri



Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

kenan9593

3D'nin yeni dev adımı



NVIDIA'nın yeni nesil hızlandırıcısı GeForce 256 tamamlandı. O artık Dünyanın ilk GPU'su.

Geçen ay Donanım sayfalarımızda 3dfx'in yeni nesil 3D kartları konusundaki çalışmalarını incelemiştik. Orada gördüklerimizin şaşkınlığını henüz atamadan bu sefer de NVIDIA'nın GeForce 256'yı açıklaması ile tam anlamıyla şoka girdik. Bizi en çok şaşırtan ise GeForce 256'yı kullanan ilk ekran kartlarının Ekim ayı içinde piyasaya sunulmuş olacağıydı. Yani bu haberi okuduğunuz sıralarda GeForce 256 kullanan kartlar piyasada olacak.

İnsana garip geliyor, değil mi? TNT2'nin çıkışı sanki daha dün gibi; ama NVIDIA'nın altı ayda bir yeni ürün çıkarma politikası tıkır tıkır işliyor. Her sonbaharda yeni bir teknoloji görüyoruz ve altı ay sonra o teknoloji güncelleniyor, hızlandırılıyor ve tekrar piyasaya sürülüyor. RIVA TNT'den TNT2'ye geçiş de aynen böyle olmuştu. Geçmişe baktığımız zaman GeForce 256'nın büyük bir adım olacağını kestirebiliyorduk, en azından RIVA 128'den TNT'ye geçişteki gibi bir adım...

Gördüğümüz şey ise şimdiye dek çıkmış (tüketici seviyesindeki) en güçlü grafik işlemcisi. GeForce'un diğerlerini geride bırakmasının asıl nedeni, Anisotropic filtreleme ya da DirectX doku sıkıştırma özellikleri falan değil (ancak çip bu ikisini de çok iyi beceriyor). Asıl heyecan verici olan şey, GeForce'un bir GPU (Graphics Processing Unit) olması, yani grafik işlem birimi. Bu yalnızca pazarlama amacıyla göz boyamak için söylenmiş bir şey de değil; GeForce, dünyanın tamamen kendi 3D grafik yoluna sahip ilk tüketici kartı. Başka bir deyişle 3D çizimlerin tümünü kendi başına, CPU'yu kullanmadan yapabilen bir grafik çipi. Bunun anlamını daha iyi kavrayabilmek için 3D grafik "yolu" denen şeyin ne olduğunu tam olarak bilmeniz gerekiyor. Bu yolda dört temel adım bulunuyor ve hepsi de gerçekçi 3D ortamlar yaratmakta hayati önem taşıyor.

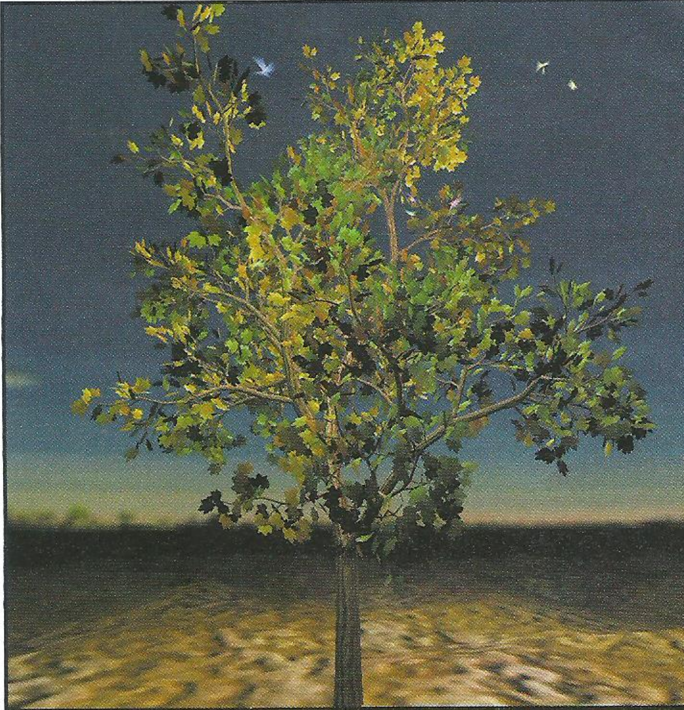

Bu GeForce demosundaki su yalnızca üstüne vuran görüntüleri değil, aynı zamanda altında kalan görüntüleri de yansıtıp bozabiliyor!

İlk adım "dönüşüm" ve NVIDIA bu adımı şöyle tanımlıyor: "3D grafik yolunun, verileri 3D datalarından 2D datalarına çevirmesi. Başka bir deyişle 3D nesnelerin 2D yansımalarının bulunması. Sonraki üç adıma geçmeden önce sistem verileri o andaki görünüme dönüştürmüş olmalı. Görüntülenen bütün nesneler (hatta gizli olan bazı nesneler de), sahnenin her yeniden çizilişinde tekrar dönüştürülmeli."

İkinci adım "aydınlatma." NVIDIA şöyle açıklıyor: "Aydınlatma 3D grafik yolunda mecburi olmayan bir adımdır; ancak görsel çarpıcılığı çok artırır. Aydınlatma efektleri, bir sahnenin gerçekçiliğini geliştirmekte ve görüntüleri gerçek dünyadaki hallerine yaklaştırmakta bir adım daha ilerlememizi sağlar."

Üçüncü adım olan "üçgen ayarları" (triangle setup) sürekli duyduğumuz bir şey; çünkü bütün ekran kartları bu özelliklerini öne çıkarıyorlar, yine de kimse ne demek olduğunu tam olarak bilmiyor. "Üçgen ayarları motoru, nokta verilerini alan ve rendering (kaplama) motorunun ihtiyaç duyacağı bütün parametreleri hesaplayan bir kayan nokta işlemcisidir. Bu birim, üçgenleri kaplama motoru için 'ayarlamakla' görevlidir" diye vurguluyor NVIDIA yetkilileri.

Son adım olan "kaplama" da yine çok sık karşımıza çıkıyor. NVIDIA'ya göre kaplama: "Ayarları belirleyen motorun verdiği bilgilere göre ekrandaki her piksel için doğru rengi seçmek. Kaplama motoru nesnenin rengini, nesneye vuran ışığın rengini ve yönünü, nesnenin saydam olup olmadığını ve hangi dokuların uygulanacağını hesaba




Yukarıdaki gibi ağaçlarla dolu oyunlar düşünsenize! GeForce 256 ile geleceğin oyunlarında çokgen sayıları epey artacak.

katmak zorundadır."

Piyasadaki 3D kartlarda sadece üçgen ayarları ve kaplama özellikleri var. Grafik yolunun ilk iki adımı olan oyunların dönüşüm ve aydınlatma (kısaca T&L olarak anacağız) tamamen CPU'ya bırakılmış durumda. Bu iki adım da, şimdiki CPU'ların etkili bir şekilde becerebileceğinden çok daha karmaşık ve uzun hesaplamalar gerektiriyor. Bu yüzden de biz oyuncular, yeni ve daha hızlı CPU'lar çıktıkça upgrade'in yollarını arıyoruz. Zaten piyasada saniyede (bırakın yeni nesil kartların vaat ettiği 6-8 milyon çokgeni) bir milyon tane çokgen bile (!) üretebilen bir PC oyununun olmamasının bir nedeni de bu.

GeForce'un kendi T&L motorundan yararlanan oyunlarda artık saniyedeki kare hızları CPU'ya bağlı olmayacak. Elinizde P166 ya da 700MHz Athlon olabilir; ama genellikle saniyedeki kare hızınız sabit kalacak. Ancak bu daha hızlı bir işlemcinin istenmeyeceği anlamına gelmesin; çünkü grafiklerin ağır geometri yükü CPU'nun üzerinden kalktığı zaman oyun tasarımcıları daha gelişmiş yapay zeka ve fizik modelleri üzerine yoğunlaşabilecekler. GeForce'un T&L motoru sadece 3D oyunlarda gereken bu matematik rutinlerini gerçekleştirmekte kullanılacağı için geleceğin oyunlarındaki grafikler ünlü Hollywood alemine çok daha yakın olacak. Yapay zeka ve fizik modellemeleri gibi ögelerinde büyük bir sıçrama yaşayacağını düşünürseniz yakın gelecekte hayal bile edemeyeceğimiz kalitede oyunlarla karşılaşabiliriz. Size GeForce'un gücü hakkında daha iyi bir fikir verebilmek için şunu söyleyelim: NVIDIA, yeni çipin hızının üst düzey bir Pentium'da çalışan TNT2 Ultra'nın yaklaşık 3 katı olacağını tahmin ediyor! Son dakika değişiklikleri olabilir; ancak GeForce'un en etkileyici özellikleri şunlar:

- Saniyede 15 milyon üçgen
- Her saat çevriminde 4 piksel
- Saniyede 480 milyon piksellik fill rate
- Tam hızlı Anisotropic filtreleme
- DirectX 7 ve OpenGL için tam destek
- Dönüşüm ve aydınlatma
- Cube environment mapping
- Yansıtıcı dokular
- Doku sıkıştırma
- AGP 4x ve Fast Writes (CPU'nun doğrudan GPU'ya veri yollamasını sağlıyor)
- AGP 4x/Fast Writes desteğiyle CPU'dan GPU'ya saniyede 1GB aktarım
- HDTV izleme
- DVD izleme
- PC VCR

Müthiş, değil mi? Ama GeForce'un gücünü öve öve bitiremeyen yalnızca NVIDIA değil. Total Annihilation'ın yaratıcısı Chris Taylor şöyle diyor: "NVIDIA'nın yeni çipi sayesinde yıllardır hayalini kurduğumuz inanılmaz şeyleri yapabilmemiz mümkün olacak. T&L özelliklerini kullanarak CPU gücünden çok kazanacağız ve böylece daha iyi yapay zeka, daha gerçekçi fizik modelleri yapabileceğiz. İnsanlar şimdiye dek gördükleri en yoğun görsel efektlerle resmen şaşkına dönecekler!"

Acclaim Studios'un genel başkanı Darren Falcus da aynı şeyleri düşünüyor: "NVIDIA'nın yeni nesil GPU'sunun gücü, karakterleri ve oyun dünyalarını tasarlarken bize daha büyük bir serbestlik verecek. Yeni teknoloji sayesinde yalnızca inanılmaz ayrıntılı görüntüler değil, buna ek olarak daha sağlam yapay zeka ve daha iyi bölüm tasarımları da üretebileceğiz."

Bütün bu gücün, GeForce piyasaya çıktığı anda her oyunda kullanılamayacağına dikkat etmenizde yarar var. Oyunların T&L motorundan yararlanabilmesi için ya ona göre yazılması ya da uygun patch'ler yüklenmesi gerekiyor. Kartla birlikte gelen yazılımlar kesin olmasa da, sanırız ilk etapta T&L destekli tek oyunlar kartla birlikte gelenler olacak. Ancak zamanla oyun geliştiricilerinin bu teknolojiye dört elle sarılacaklarını tahmin ediyoruz; çünkü Transform & Lightning özellikleri DirectX 7'ye şimdiden konmuş durumda. Zaten diğer 3D çip üreticileri de kendi T&L motorlarının kullanıldığı çiplerin tasarımı üzerinde harıl harıl çalışıyorlar.

Elbette burada anlattığımız her şeyin deneme niteliğinde olduğunu ve kartı henüz test etmediğimizi bir kez daha belirtelim. İncelediğimiz bütün donanımlarda olduğu gibi ürünün son halinin vaatlere uymaması gibi bir risk her zaman var; fakat testimizi çok fazla beklemek zorunda kalmayacaksınız.

Donanım'ın bu ay piyasaya çıkacak olan GeForce 256 işlemcili kartların akınına uğrayacağından eminiz. Bunlar neler mi? Şu ana dek Creative Labs, Elsa, Leadtek ve Asus GeForce 256 işlemcili modellerini açıklamış durumda. Tüm bu kartları raflarda görmeye hazırlanın diyoruz.

■ GENIUS

Venus Barebone System



ÜRETİCİ FİRMA
Genius,
www.genius.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0216) 217 29 29
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
88$

ALTERNATİFLER



Eğer bilgisayarınızın uyumlu parçalardan oluşuyor gözükmesi sizin için önemli değilse ve daha profesyonel bir şeyler arıyorsanız, Elan Vital'ın T-5 ve T-10 kasalarına göz atmanızda fayda var.

Genius'un bu yeni seti ile kendi oyun canavarınızı yaratmak artık daha kolay.

Bazen karşımıza o kadar basit ama güzel şeyler çıkıyor ki, bunun bugüne kadar düşünülememiş olması bizleri şaşırtıyor. Genius Venus buna en güzel örnek. Venus bilgisayar kasası, mouse, klavye, hoparlörden oluşan bir set. Bu parçalar yıllardır karşılaştığımız sıradan bileşenler. Şaşırtıcı olansa bugüne dek kimsenin, bilgisayarın bu en görünür parçalarından oluşan bir set oluşturmamış olması. Halbuki böyle bir set sayesinde kendi bilgisayarını toplayanlar masaüstlerinde birbirinden alakasız parçalardan oluşmuş bir bilgisayar yerine oldukça şık ve uyumlu bir bilgisayar yaratabilirler. Venus bunu ilk defa mümkün kılıyor. Üstelik ülkemizdeki bilgisayar üretiminin %60'ının toplamaya dayandığını (bu rakama kendi bilgisayarını toplayanlar ve bilgisayar toplayıp satan küçük firmalar dahil) düşünürseniz, bu tür bir sete ne kadar ihtiyacımız olduğunu tahmin edebilirsiniz Elbette bundan en karlı çıkacak olanlar da hazır olarak gerçek oyun makineleri bulmakta zorlanan ve kendi sistemlerini kendileri kuran sıkı oyuncular.



Setin en güzel yanı, içindeki tüm parçaların görünüş olarak birbirine uygun olması. Hepsi mor ve eflatunun tonlarında renklere sahip ve yan yana geldiklerinde bir bütünün parçaları oldukları kendini hemen belli ediyor. Elbette bu bir açıdan da zevk meselesi. İçinizde kasanın kavisli yapısını beğenmeyenler olabilir. Aslında Venus'ün klasik kasalara benzeyen iki kardeş modeli daha var; ama henüz ithal edilmiyorlar. Kasanın içini açtığınızda da karşınıza rahatça çalışabileceğiniz oldukça geniş bir alan çıkıyor. Bunun için güç kaynağı küçük tutularak kasanın üst kısmına saklanmış ve gereksiz parçalardan kaçınılmış. 3 adet 5.25" ve dört adet 3.5"lik yuvaya sahip olan kasa istediğiniz kadar sürücüyü takabileceğiniz genişliğe sahip. Venus'ün kasasında bizi rahatsız eden tek nokta, 3.5" ve 5.25" yuvaların (hard disk, floppy, CD-ROM gibi sürücüler buraya takılıyor) ayrı ayrı yerinden sökülebilir olmaması. Sürücülerin daha rahat takılabilmesi için takılıp çıkarılan yuvalar bilgisayarın montajını çok daha kolay kılardı. Ancak Genius işi elinden geldiğince yalın tuttuğu için bunu kasten es geçmiş de olabilir.

Venus'e dahil olan klavye ve mouse bizden hemen hemen tam puan aldı. Her ikisi de ergonomik olarak başarılı. Mouse iki tuşa ve bir tekerleğe sahip. Tekerlek aynı zamanda 3. tuş olarak da hizmet verebiliyor. Bu sayede pencere kaydırma ve zoom işlemlerini oldukça kolay yapabiliyorsunuz. Bu tekerlek oyunlarda da zoom ve silah değiştirme işlemleri için ideal. Üstelik pek çok oyunda bunun için fazladan ayar yapmanıza gerek kalmıyor. Tekerleğe sahip bir mouse ile *Quake III* oynayanlar sıkıştığınız bir anda süratle bir sonraki silaha geçmenin nasıl bir keyif olduğunu bilir. Genius'un uzun süredir görmeye alışkın olduğumuz Net-Mouse serisini ardından Venus'ün mouse'u oldukça iyi geldi. Özellikle tekerleğinin kalın ve yumuşak olması onu kullanışlı kılıyor. Klavye ise tam anlamıyla bir çok işlevlilik timsali. Ses açıp kapama ve ileri geri sarmadan, Internet Explorer'ı çalıştırmaya, e-mail atmaya kadar pek çok işlevi klavye üzerindeki ek tuşlarla kolaylaştırabiliyorsunuz. Bu ek tuşlar için klavyenin üst kısmına bir ek yapılmış ve diğer orijinal tuşların hiçbirininin yerinden taviz verilmemiş. Multimedya klavyesi olarak piyasaya sürülen ve yeri değiştirilen temel tuşları sebebiyle bizleri çileden çıkaran yeni klavye furyasının tersine Virgül'ün Shift'in soluna atılması, Delete/End/PageDown tuşlarının yön tuşlarına yapıştırılması gibi rahatsız edici durumlar bu klavye de söz konusu değil.

Venus Barebone System'in en zayıf yönü hoparlörleri. Toplam 10Watt gücündeki iki yan hoparlör oyuncuları tatmin edebilecek güçte değil. Aslında kalite olarak sistemdeki diğer parçalardan bir eksiği yok; ama oyuncular düşünülerek hazırlanmış bir ürün değil. Elbette sıradan bir kullanıcı için yeterli; ancak siz dört hoparlör ve subwoofer'dan oluşan bir sistem istiyorsanız hoparlörü değiştirmek isteyeceksiniz. Neyse ki Genious'un aynı zamanda oldukça geniş bir hoparlör ailesi var ve bunların çoğu görüntü ve renk olarak Venus ile uyumlu. Mesela bu ay incelediğimiz SW 4.1 Surround görüntü olarak Venus'e uygun.

Venus sonuçta dört temel fayda ile öne çıkıyor. Birincisi kaliteli bileşenler. İkincisi oldukça uyumlu ve göze hoş gelen bir bilgisayar toplama imkanı. Bir diğeri bilgisayarınızı toplarken tek tek bileşen peşinde koşmak yerine bir seferde önemli bir kısmını halledip performansı etkileyen ekran kartı ve hard disk gibi bileşenlere daha çok özen gösterebilmeniz. Ve sonuncusu ise çok iyi bir fiyat. Venus'un bileşenleriyle aynı kalitede parçaları ayrı ayrı almaya kalktığınızda bu size toplam 120$ civarına patlar. 88$'lık fiyatıyla Venus size %25 oranında kar sağlamış oluyor.

SON KARAR

ARTILAR Tek tek kaliteli üretilmiş parçalardan oluşuyor; fonksiyonel ve kullanışlı klavye; ergonomik mouse; oldukça iyi fiyat.

EKSİLER Hoparlörleri oyuncular için yetersiz.

SONUÇ Kendi bilgisayarını toplayanlar için Genius Venus Barebone System pek çok avanaja sahip.

■ MICROSOFT

IntelliEye Mice



ÜRETİCİ FİRMA
Microsoft,
www.microsoft.com

İTHALATÇI FİRMA
Microsoft,
(0212) 258 59 98

FİYATI
74$

Microsoft, mouse'ta devrim yaptı... Ve hepimizi çok memnun etti.

Mouse dönemi başladığından beri fazla bir aşama kaydedilmedi. Aslında şu anda masanızda duran mouse, size ne kadar paraya patlamış olursa olsun ya da ne kadar harika özellikler sunarsa sunsun hala diğerlerinden ve başladığı noktadan pek de ileride değil.

Bugüne dek bütün mouse'ların kilit noktasını, bir grup hareketli mekanik parça oluşturuyordu. Bu sistem basitçe küçük tekerlekler üzerinde kayan bir mouse topu ve ne işe yaradığını bilmediğiniz birkaç küçük parçaydı. Bu sistemin kötü yanı takılabilir olmasıydı. Bilgisayarlar konusunda ne kadar yeni olursanız olsun neden bahsettiğimizi anlıyor olmalısınız. Kaç defa mouse'unuzu kullanırken ansızın ekranınızdaki ok hareket etmeyi kesti veya kopuk kopuk hareket etmeye başladı? Mouse'unuzu mouse pad üzerinde hareket ettirmeye devam etmenize karşın hiçbir şey olmaz ya da belki inatla bir yöne hareket eder, diğer tarafa kıpırdatamazsınız. Sonra ne yaparsınız? Mouse'u havaya kaldırır, ters çevirir, mouse topunun düşmesini engelleyen plastik parçayı yerinden söker ve topu çıkarırsınız. Bu durumda karşılaştığınız şey genellikle iğrençtir. Genellikle her türden saç-kıl-tüy vesairenin mouse topunun bağlandığı tekerleklere yapışmış olduğunu görürsünüz. Yapışıp kaldıkları için tekerlekler hareket edemez durumdadır bu da imlecinizin zavallı durumunu açıklamaya yeter. Eğer siz de bizim gibiyseniz en az haftada bir kez mouse'unuzu temizlemeniz gerekiyordur (aranızda evinde hayvan besleyen varsa bu periyot daha da kısalabilir). Ve bir süre sonra ne kadar iyi temizlerseniz temizleyin, alet günden güne daha kirli hale gelir ve bu temizlik periyotları da kısalmaya başlar. Bu durum, genellikle mouse topunuzu mini basketbol oyunları için kullanmaya karar vermenizle sona erer ve ölü kemirgeninizin geriye kalan parçaları da yeni bir taneyle yer değiştirmek üzere çöp kutusunu boylar.

Tanrıya şükür bu acı veren döngü artık sona eriyor; çünkü Microsoft bir ilki gerçekleştirdi ve en az bilgisayarınızın kendisi kadar uzun ömürlü iki tip mouse yarattı. Ne düşündüğünüzü tahmin edebiliyoruz: "Tabii, tabii biz bunları daha önce de duymuştuk. Zaten Microsoft'un işletim sistemleri de çok güvenli ve asla çökmüyor değil mi?" Ama biz gerçekten çok ciddiyiz arkadaşlar. Hem IntelliMouse hem de büyük kardeşi Explorer, Microsoft'un yeni geliştirdiği IntelliEye teknolojisini kullanıyor. Hareketli parçalar ve can sıkıcı temizlik rutinleri artık geride kaldı. Bunların içinde bir microchip, ufak bir ampul ve minicik bir dijital kamera var.

İtiraf etmeliyiz ki bu teknolojiyi ilk duyduğumuzda bazı kaygılarımız vardı. Sonuçta hepimizin alışkanlıkları olan insanlarız ve standart mouse'lara fazlasıyla alıştık. Onların artılarını ve eksilerini çok iyi biliyoruz. Sonuçta USB'nin sağladığı (bu arada sisteminiz eskiyse her iki IntelliMouse da aynı zamanda PS/2 olarak kullanılabiliyor) 120Hz'lik tazeleme oranı ile bunların iyi birer mouse olduğunu söyleyip kesip atabilirdik de. Ancak son halini test ettiğimiz bu ürün karşısında büyülendiğimizi söylemeliyiz.

Şaşırtıcı bir biçimde IntelliEye optik algılayıcısı, masaüstünü saniyede 1.500 defa tarıyor ve anında orada bulunan her şeyi karşılaştırıyor. Böylece küçük değişiklikleri yüzey dokularına dönüştürebiliyor ve hareketi resimden resime takip ediyor. Bu "imaj karşılaştırma yöntemi" tekniği bir saniyede 18 milyon bilgi sağlıyor. Microsoft'a göre bu sıradan bir mouse'tan 12 kez daha hızlı.

En büyük yararlarından biri, artık hareketli parçaları olmadığı için her iki mouse'u da çok geniş bir yüzeyde hareket ettirebiliyor olmanız. Aslında masanızı tıpkı bir mousepad olarak kullanabiliyorsunuz. Size sorun çıkarabilecek tek şey mouse'u üzerinde kullandığınız alanın fazlasıyla yansıtıcı olması olabilir.

Tasarım açısından, yeni "orijinal" IntelliMouse tıpatıp eskisine benziyor. Kullanması son derece rahat ve oyuncular için de en iyi seçenek olmaya aday. Intelli Mouse Explorer ise bütünüyle yeni, daha geniş, tekerleğin kendisi dışında, iki yerine programlanabilir dört düğmesiyle daha ergonomik bir tasarım. Bu alet bir oyun cihazından çok ofis tipi olarak geliştirilmiş; ama buna kendiniz karar vermenizde fayda var. Eğer elleriniz büyükse bunu diğerine tercih edebilirsiniz. Hangisini tercih ederseniz edin, sonuçta Microsoft yine yapacağını yaptı ve tüm rakiplerini yeni teknolojisi ile bir anda silip süpürdü.

Tepeden bakıldığında bu iki yeni Microsoft mouse da gayet normal görünüyor; ama ters çevirirseniz neden bu kadar özel olduklarını hemen anlayacaksınız: IntelliEye algılayıcıları!



DİĞER SEÇENEKLER



Biz bu Microsoft mouse'ların ne kadar sevmiş olsak da tasarımı herkesi memnun etmeyebilir. Siz de bunlardan biriyseniz karar vermeden önce Logitech'in geniş mouse ürün ailesine göz atmak için www.logitech.com adresini ziyaret edin. Logitech IntelliEye gibi sıradışı bir şey kullanmıyor; ama harika mouse'lar tasarlıyor. Birçok insan da onları tercih ediyor.

SON KARAR

ARTILAR IntelliEye teknolojisi umulmadık derecede iyi çalışıyor; son derece dayanıklı; neredeyse hiç temizlik gerektirmiyor.

EKSİLER Eski toplu modellere göre biraz daha pahalı.

SONUÇ IntelliEye teknolojisine sahip bir Microsoft mouse'u geleneksel mouse temizliği yapmaktan yorgun düşenler ve artık bundan kurtulmak isteyenler için mükemmel.

■ TEAC

PowerMax 1000

ÜRETİCİ FİRMA
Teac,
www.teac.com

İTHALATÇI FİRMA
Karma Donanım,
(0212) 233 30 30
Sky,
(0212) 225 68 08

FİYATI
225$

DİĞER SEÇENEKLER

Eğer 5+1 bir hoparlörü Dolby Digital, çift hoparlör girişi ve arka hoparlör ayakları ile birlikte arıyorsanız geçen ay incelediğimiz Cambridge DTT2500'e bir göz atmanızda fayda var.

Teac, PowerMax 1000 ile bugüne kadar gördüğümüz en güçlü PC hoparlörünü sunuyor.

Bu ay tam dört hoparlör seti inceledik. Bunların hepsi farklı amaç ve kullanımlara yönelebilecek hoparlörler. Ancak en etkileyicilerinin Teac PowerMax 1000 olduğu kesin. Teac PowerMax 1000 4 yan hoparlör, 1 merkezi hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan bir sistem. Ancak bu parçaların hepsi bugüne kadar gördüğümüz PC hoparlörleri için oldukça büyük. PowerMax 1000'in subwoofer'ı tek başına pek çok hoparlör setinin kutusundan büyük.

PowerMax 1000'in sadece ebatları değil, toplam ses gücü de oldukça etkileyici. Ön hoparlörler 2x30Watt gücünde. Bu ön hoparlörler kendi içinde ikiye ayrılabiliyorken ve sağa sola döndürülüp, ayarlanabilen 2"lik tweeter ve 4"lik midrange hoparlörden oluşuyor. Merkezde bulunan hoparlörün gücü 30Watt ve 3"lik hoparlörü oldukça geniş bir frekansa hakim olabiliyor. Arkada bulunan uydu hoparlörler 2x15Watt gücünde bu hoparlörlerin ebatı 4". Manyetik korumaya alınmış amfi ile aynı büyük kasada bulunan subwoofer 6,5" çapında ve 40Watt gücünde. Tüm bu değerleri topladığınız zaman karşınıza 160Watt RMS gibi çok büyük bir ses gücü çıkıyor. Bu değere bugüne dek incelediğimiz diğer hoparlörler yaklaşamamıştı bile.

Bu bol parçalı ve güçlü hoparlör aslında bir PC hoparlöründen çok küçük çaplı bir Home Theater sistemi olarak karşımıza çıkıyor. Ancak bir hoparlörü bir Home Theater yapabilecek olan asıl şey amfisidir; çünkü Home Theater'ların asıl özelliği Dolby çözümleri sunabilmesidir. PowerMax 1000 Dolby Pro-Logic Surround çözümüne sahip. Eğer seyrettiğiniz bir filmde Dolby kodlaması uygulanmışsa PowerMax 1000'i Dolby Pro-Logic moduna alıyorsunuz ve böylece daha inandırıcı bir surround uygulayabiliyorsunuz. Ne yazık ki bu bizim için bir tahmin; çünkü artık piyasada Pro-Logic uygulamaları bulmak oldukça zor. AC3 olarak adlandırılan Dolby Digital sistemi piyasaya çıktığından beri Pro-Logic uygulamaları pek kendini göstermez oldu. Bu yüzden PowerMax 1000'in bu özelliği pek kullanış alanı bulamıyor.

Dolby Digital özelliği olmasa da PowerMax 1000'in amfisi oldukça iyi iş görüyor.



TEAC Powermax'in tüm parçaları büyük ve güçlü. Eğer subwoofer'ın yüksekliğinin 40cm olduğunu söylersek bu size bir fikir verebilir herhalde.

Elbette en önemli başarısı, 160Watt RMS gücünü hakkıyla besleyebilmesi. Ayrıca PowerMax 1000'in amfisi size pek çok ayar sunuyor. Bunlardan ilki surround modunu değiştirmek. Sahip olduğunuz seçenekler Hall, Live, Theater, Direct ve Dolby Pro Logic olmak üzere toplam 5 adet. Ayrıca amfinin üzerinden merkezi hoparlör, subwoofer ve yan hoparlörlerin ses seviyelerini ayrı ayrı değiştirebiliyorsunuz. Diğer bir ayarsa hoparlörün üç girişinden hangisini kullanacağınızı seçmenizi sağlıyor. Böylece DVD, televizyon veya discman'inizide sisteme bağlayabiliyorsunuz. Subwoofer üzerindeki ayarların oldukça kullnışsız olduğunun bilincinde olan Teac sisteme küçük ve şık bir uzaktan kumanda eklemeyi ihmal etmemiş. Kumanda yardımıyla ayarların tümüne hakim olabiliyorsunuz. Burada gördüğümüz tek handikap merkezi hoparlör, arka hoparlörler ve subwoofer için ayrı ayrı ayarlanabilen ses düzeylerinin hangi seviyede olduklarını gösteren bir gösterge olmaması.

Teac'ın en büyük eksiği tek stereo girişine sahip olması. Bu yüzden SB Live! veya Diamond MX-300 gibi dört hoparlör çıkışına sahip kartların bu özelliğinden yararlanamıyor. Ayrıca arka hoparlörler yerleştirilmelerini kolaylaştıracak duvara montaj veya ayak gibi bir çözüme sahip değiller. Bunlar başta küçük ayrıntılar gibi gözükse de kullanım oldukça sorun olabiliyor. Bunlar bu tip çok hoparlörlü sistemlerde özellikle dikkat edilmesi gereken konular.

Peki tüm bunları göz önüne alınca PowerMax 1000'in oyuncular için çekici olduğunu söyleyebilir miyiz? Elbette yüksek ses gücü ve çok parçalı olması önemli avantajlar. Bunlar daha çok müzik dinlerken işe yarıyor; çünkü sistem tamamen stereo üzerine kurulmuş. Oyunlardaki EAX ve A3D gibi pozisyonel ses sistemleri ve DVD filmler'deki Dolby Digital çözümü için PowerMax 1000'in yapısı pek çok eksik içeriyor. Başka bir deyişle PowerMax 1000 daha çok müzik dinleyenler için gücü ve fiyatıyla bulunmaz bir sistem. Ancak oyuncular için Desktop Theater DTT 2500'ün rakibi olabilecek gibi gözükmüyor.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek ses gücü; Dolby Pro-Logic çözümü.

EKSİLER Dolby Digital çözümü yok; arka hoparlörlerin nasıl yerleştirileceği düşünülmemiş; çift hoparlör girişi yok.

SONUÇ PowerMax 1000 hem kaliteli, hem güçlü, hem de uygun fiyatlı bir ürün. Yine de oyuncular için cazip olabilmesi için eksiklerini tamamlaması gerekiyor.

YAMAHA
MS50

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Ses ve müzik söz konusu olduğu zaman Yamaha akla ilk gelen isimlerden biridir. Gitarlardan, müzik setlerine, profesyonel amfi ve hoparlörlerden davullara kadar Yamaha kaliteli ses ile birlikte anılıyor. PC ve multimedya hoparlörlerinde de durum farklı değil. Yamaha, en başından beri PC'ler için de çok iyi hoparlörler üretiyor. Kaliteli yan hoparlörler, sağlam bir subwoofer ve bulabileceğiniz en kaliteli ses reprodüksiyonu Yamaha PC hoparlörlerinin ortak özelliği. Ancak uzun zamandır Yamaha'nın yeni bir modeliyle karşılaşmamıştık. Nihayet Yamaha'nın yeni YST-MS50 modelini elimize geçirdik.

Her şeyden önce ses kalitesini bile bir yana bırakıp YST-MS50'nin küçük bir ayrıntısına eğilmek istiyorum. Yamaha YST-MS50 piyasadaki pek çok hoparlör gibi kulaklık çıkışına sahip; ama piyasadaki bu pek çok benzerden ancak pek azı kulaklık çıkışlarını yan hoparlörlerden birine yerleştirmeyi akıl edebiliyor. Bugüne kadar incelediğimiz onlarca hoparlöre şöyle bir göz atın. Pek çoğunda bu tip küçük ayrıntıların göz ardı edildiğini göreceksiniz; ama mükemmellik ayrıntılarda gizlidir ve Yamaha YST-MS50, tüm bu ayrıntılara sahip.



Buradan görmek oldukça zor olsa da YST-MS50'nin oldukça şık ve kullanışlı kulaklık çıkışı var.

Yine de tasarım olarak mükemmel bir hoparlör ses kalitesi iyi olmadıkça ne işe yarar ki? Tasalanmanıza hiç gerek yok; çünkü YST-MS50 ses kalitesi olarak da isteklerinizi karşılıyor. Başlangıç olarak hoparlör seti toplam 80Watt RMS gücüne sahip. 80Watt'ın 40Watt'ı oldukça güçlü olan subwoofer'da, yan hoparlörler ise geriye kalan 40Watt'ı yarı yarıya paylaşıyorlar.

Quake III: Arena Test oynarken subwoofer'ın gücünü daha iyi anlıyorsunuz. Yankılanan ayak sesleri ve patlamalarda yerinizden fırlamamanız çok zor. Oyunu sağlıklı olarak oynayabilmek için subwoofer'ı oldukça kısmak zorunda kaldık. Asla bir patlama veya cızırtı duymadık. Subwoofer'ın ürettiği bass'lar o kadar dipten geliyor ki bir noktadan sonra sizi tedirgin etmeye başlıyor. Yan hoparlörlerde kelimenin tam anlamıyla temiz ve canlı. Subwoofer'la uyumları konusunda hiçbir sorun yaşamıyorsunuz. Subwoofer'larda olduğu gibi sesi ne kadar açarsanız açın patlama ve cızırtı duymanız mümkün değil.

YST-MS50'de gördüğümüz tek eksik, daha önce gördüğümüz YST-M100'deki Ymersion ses reprodiksiyonunun bulunmaması. Ancak YST-MS50'deki Advanced YST teknolojisi Ymersion'ı hiç aratmıyor. Hoparlörün ses kalitesi ve tınılarının güzelliği benzerlerine göre çok daha iyi.

SON KARAR

ARTILAR Her ayrıntı düşünülmüş; çok iyi ses kalitesi; bugüne kadar gördüğümüz en güçlü subwoofer'lardan biri.

EKSİLER Tüm kalitesine karşın iki yan hoparlörlü bir sistem.

SONUÇ Stereo bir hoparlör seti arıyorsanız YST-MS50 verdiğiniz 175$'ın hakkını son kuruşuna kadar verecek.

ÜRETİCİ FİRMA
Yamaha,
www.yamaha.com

İTHALATÇI FİRMA
Sky,
(0212) 225 68 08

FİYATI
175$

DİĞER MODELLERİ

YST-MS50 ne kadar iyi olsa da Yamaha'nın tek iyi hoparlörü o değil. Yamaha'nın diğer hoparlörlerini görmek için aşağıdaki sayfaya bakabilirsiniz: www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

JAZZ SPEAKERS
Vivid

Geçen ay incelediğimiz Eksen Live System içinde Jazz Speakers'ın Vivid isimli hoparlörü de vardı.

Ancak orada günümüzün bu popüler hoparlörünü pek de uzun uzadıya inceleyememiştik. Bu ay elimize yeni bir Jazz Vivid aldık ve sil baştan inceledik. Bu ay incelediğimiz Jazz Vivid'in geçen aykinden tek farkı rengi. Geçen ay ki mor Vivid'in ardından bu ay okyanus mavisi bir Vivid'imiz var.

Rengarenk ve şeffaf cihazlar bugünlerde oldukça popüler. Aslında bu renk çılgınlığının altında Apple ve sevimli sistemi I-Mac var. I-Mac renkli ve şeffaf olarak piyasaya sürüldükten sonra pek çok çevrebirim üreticisi I-Mac'e uygun şeffaflık ve renkde ürünleri piyasaya sürmeye başladılar. İlginç şekilde bu ürünler PC'lerde de oldukça ilgi gördü. Yıllardır, sıradan ve renksiz görünümlü cihazlardan içi sıkılan PC kullanıcıları bir anda dört bir yanlarını saran rengarenk cihazlara saldırdılar. Vivid de bu akıma kapılan cihazlardan. I-Mac'inkilere oldukça benzeyen beş ayrı renk seçeneğine sahip olan Vivid'ler buna karşın daha çok PC pazarında alıcı buluyor.



Vivid oldukça renkli ve sevimli bir hoparlör.

Aslında Vivid I-Mac'lere eşlik etmesinden çok Jazz'ın gittikçe eskiyen JS-300 modelinin yerini alması için düşünülmüş. Bunun en büyük göstergesi özellikleri bakımından JS-300'e oldukça benzemesi. Vivid iki adet 3"lik hoparlörden oluşuyor. Bu hoparlörlerin her biri 20Watt RMS gücünde. Toplam ses gücü olarak Vivid'ler pek güçlü değil; ama 40Watt'lık ses gücünü oldukça iyi bir kalitede verebiliyor. Vivid'in en göze çarpan özelliği Jazz'ın A3S teknolojisini kullanıyor olması. A3S stereo hoparlörler için geliştirilmiş bir surround ses reprodiksiyonu. Sıradan stereo sesi tüm çevrenizden geliyormuş gibi manipule ediyor. A3S'yi sağ hoparlörün üzerindeki "3D" tuşuna basarak açıp kapayabiliyorsunuz. Daha önce de sık sık değindiğimiz gibi piyasadaki ucuz hoparlörlerin hemen hepsinde benzer "3D" tuşlarını bulmak mümkün. Ancak Vivid'de ki A3S gerçekten sesi surround'a çeviriyor. Vivid'in en büyük eksiği, üzerinde ses ve "3D" düğmeleri dışında başka bir tuş olmaması. Bass, tiz ve balans ayarlarının olmaması ciddi bir eksiklik; çünkü bu ayarları değiştirmek için sürekli olarak Windows'un ses ayarlarına girip çıkmak zorunda kalacaksınız.

SON KARAR

ARTILAR Uygun fiyat; A3S ses benzer fiyat grubundaki diğer ses reprodikdiyonlarından çok daha başarılı; beş ayrı renk seçeneği.

EKSİLER Ses gücü pek parlak değil; üzerinde çok az ayarı var.

SONUÇ Hoparlöre verecek çok parası olmayan ve pozisyonel ses aramayanlar için uygun ve kaliteli bir seçim.

ÜRETİCİ FİRMA
Jazz Speakers,
www.jazzspeakers.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
28$

DİĞER MODELLERİ

Eğer şeffaf ve bol renkli hoparlörleri kendi sisteminize yakıştıramıyorsanız Vivid'in opak ve beyaz kardeşi Vision'ı deneyebilirsiniz. Vision henüz piyasaya çıkmadı; ama yakında onu da raflarda görebilirsiniz.

PHILIPS
PCRW 404K

ÜRETİCİ FİRMA
Philips,
www.philips.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29
Karma Donanım,
(0212) 233 30 30

FİYATI
286$

Mayıs sayımızda Creative'in 2224 CDRW'sini incelemiştik. Elbette CDRW'lerin oyunlarla hiçbir ilgisi yoktu; ama okuma hızları gittikçe artan CDRW'lerin gelecekte CD-ROM'ların yerini alması ihtimaline karşı duyarsız kalmak istememiştik. Aynı yolda ilerleyen DVD'ler de CD-ROM'ların sonunun gelmesindeoldukça önemli bir rol teşkil edecek.

Şimdi CDRW ve DVD'ler çok daha büyük bir hızla CD-ROM'ların gerekliliğini azaltıyor. Bunun en güzel örneklerinden biri Philips'in 4x4x32 hızındaki yeni PCRW 404K modeli. 32x okuma hızı, bu aylar için de CDRW'ler için standart haline gelecek gibi gözüküyor. CD-ROM'ların uzun süredir çok az hız artırmış olduğunu düşünürsek de yaklaşık altı ay sonra CDRW'ler ile CD-ROM'lar arasında hız farkının çok azalmış olacağını düşünmek saflık olmaz herhalde.

PCRW 404K, Philips'in daha önceki modellerinde olduğu gibi ilginç dış tasarımı ile dikkat çekiyor. Siyah üzerine altın yaldızı rengindeki PCRW 404K'nin görünümü her ne kadar güzel olsa da kasalara uygunluğu tartışılır. PCRW 404K'nın okuma hızının yüksekliği dışında diğer bir önemli özelliği CPU'yu oldukça az kullanması. Oyun sırasında CD-ROM'dan yükleme yapan oyunlarda bu oldukça önemli. Aksi takdirde okuma sırasında CPU'ya fazla yük bindiğinden oyunda duraksamalar oluyor.



Philihs PCRW 404K ilginç renkleri ve görünümüyle dikkat çekiyor.

PCRW 404K'nin en büyük dezavantajı, piyasadaki her CDR ile sorunsuz çalışmaması. Eğer PCRW 404K'yi seçerseniz ona uyumlu CDR'lar seçmeye özen göstermeniz gerekiyor. Buna karşın PCRW 404K oldukça sessiz çalışan bir CDRW. Oyun oynarken sürekli olarak CD-ROM'un kullanıldığını düşünürseniz gürültülü bir CD-ROM'un nasıl baş ağrıtabileceğini de kestirebilirsiniz herhalde.

Paket içinden çıkan yazılımlar oldukça kullanışlı. Write2CD programı ile gerek data ve gerekse müzik CD'lerini sorunsuzca ve oldukça kolay kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca program yardımıyla hoş CD kapak tasarımları da yapmanız mümkün.

PCRW 404K hız olarak oldukça tatmin edici. Onu tercih ederseniz 52X'lik daha hızlı bir CD-ROM'u ancak program install'larında arayacaksınız. Önümüzdeki aylarda çıkması beklenen 36X ve 40X'lik CDRW'ler ile bu cihazlar CD-ROM'suz kullanılabilen seçenekler haline gelecek gibi gözüküyor.

SON KARAR

ARTILAR TV çıkışı; LCD çıkışı; yazılım yoluyla overclock edilebiliyor.

EKSİLER Fiyat performans oranı oldukça düşük; sürücüleri güncellenmeyi gerektiriyor.

SONUÇ Eğer LCD monitörünüz yoksa Cardex'in sizin için pek bir faydası yok. Kısa süre içinde fiyatı düşerse daha cazip hale gelebilir.

GENIUS SW
4.1 Surround

ÜRETİCİ FİRMA
Genius,
www.genius.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
62$

Genius SW 4.1 Surround'de dört hoparlör desteği ile piyasaya çıkan son hoparlörlerden. Mantık olarak Genius SW 4.1 Surround, Cambridge Soundworks FPS'ye oldukça benziyor. Sistem, dört yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörlerden ikisi ön, ikisi arka hoparlör olarak işliyor. Yan hoparlörler 5 Watt subwoofer ise 20 Watt gücünde. Yani set toplam 40 Watt'lık ses gücüne sahip.



Ses ayarları subwoofer'ın üzerine konmuş bir hoparlör daha. Sanırız üreticiler incelemelerimizi yeterince okumuyor.

Genius SW 4.1 Surround'da ilk göze çarpan şey, pek çok ayrıntının atlanmış olması. Bunların başında ses ayarlarının subwoofer üzerinde olması geliyor. Zaten hoparlörün kutusundaki diagramda da subwoofer, monitörün yanına konmuş. Hoparlör üreten bir firmanın subwoofer'ın konması gereken yerin masanın altı olduğunun farkında olmaması düşündürücü. SW 4.1 Surround'da ikinci bir handikap, arka hoparlörler için ayak düşünülmemiş olması. Sistemi test ederken masamızın arkasında yerleştirecek uygun bir yer bulamadığımızdan iki boş kolinin üzerine yerleştirdik; ama siz oturma odanızda bunu nasıl yaparsınız bilemiyoruz. Yine kutusunun üzerindeki diyagramda SW 4.1 Surround'in yan hoparlörleri duvara monte edilmiş. Ancak hoparlörle birlikte onu duvara monte etmenizi sağlayacak hiçbir parça sağlanmamış. Ses kalitesi olarak SW 4.1 Surround sıradan bir kullanıcıyı tatmin edecek güçte; ama onu bir FPS 2000 ile karşılaştırmak hata olur. Özellikle dört hoparlör yeteneği, rakibine göre oldukça düşük. Hoparlörün en güçlü yanı, dört yan hoparlörünün oldukça yeterli ve temiz bir iş çıkarıyor olması. Ancak aynı şeyi subwoofer için söylemek zor. SW 4.1 Surround'un subwoofer'ı piyasadaki benzerlerinden daha iyi değil. Kısacası SW 4.1 Surround bizi başta ucuza gerçek bir dört yan hoparlörlü sistem edinebilme umudu doğurmuştu; fakat gerek ayrıntılara verilen özensizlik, gerekse ses kalitesi olarak bir daha gördük ki gerçek surround zevki ucuza olmuyor. Eğer subwoofer üzerinden ayar ve arka hoparlöre ayak sorunları çözülebilirse ve ses kalitesi geliştirilirse SW 4.1 Surround, olması gereken noktaya gelebilir; ama şu anki haliyle üzerine fazladan bir giriş eklenmiş sıradan bir hoparlör.

SON KARAR

ARTILAR Ön ve arka ses girişleri ayrı; dört hoparlörden oluşuyor.

EKSİLER Arka hoparlörlerin yerleşimi düşünülmemiş; ses ayarları hoparlör üzerinde; çift girişin farkı çok büyük değil.

SONUÇ Genius SW 4.1 Surround, çift ses girişini oldukça ucuza sunuyor. Ancak büyük eksileri onu olması gerekenden çok daha eksik bir ürün yapıyor.

■ HITACHI

CM643ET

Hitachi, monitör piyasasında gerçek anlamda high-end ürünleriyle tanınıyor. Bunun en temel sebeplerinden biri Hitachi'nin kendi monitör tüplerini kendisinin üretmesi. Dünya da monitör tüpü üreten sayılı firmalardan biri de o. Zaten daha önceden incelediğimiz CM641ET modeli ile bunu açıkça görmüştük.

Bu yüzden Hitachi'nin yeni bir 17" modeli piyasaya sürdüğünü öğrenince hiç vakit kaybetmeden bir tanesini ele geçirdik. CM643ET 15.9" görülebilir alana sahip. Bu değer hiç de fena değil. Ancak piyasada 16"lik görülebilir alana sahip pek çok monitör olduğunu da unutmamak gerekiyor. CM643ET desteklediği maksimum çözünürlük 1600x1200. Bu değerle pek çok monitörde karşılaşıyoruz ancak sadece kaliteli oranları bu değere 75Hz tazeleme hızında ulaşabiliyor. Hitachi CM643ET'nin nokta çözünürlük oranı ise 0.26mm. Tüm bu özellikler sayesinde, 32bit renk ve 1600x1200 çözünürlüğü destekleyen oyunlardan yüksek performans elde etmek mümkün.


CM643, görünüş olarak Hitachi'nin tüm diğer monitörlerinden farksız.

CM643ET'nin anti-gelare tabakası oldukça iyi. CM641ET incelememizi okuyanlar anti-glare tabakasının oldukça ince olduğunu ve aydınlık ortamlarda oldukça yansıma oluştuğunu hatırlarlar. CM643ET'de bu biraz daha dengelenmiş. Anti-glare tabakasının kalınlığı daha önce Sony 200GS'de oldukça takdir ettiğimiz "parlama yapmayacak kalın ama renkleri bozmayacak kadar ince" seviyesine gelmiş; fakat CM643ET'nin CM641ET'ye göre biraz daha donuk renklere sahip olduğu açık.

Ekranın silindirik değil, küresel olması bir anlamda dezavantaj. Yine de ekran yüzeyindeki eğim oldukça az ve genelde ekranın bütünü düze yakın bir yapıya sahip. Bu sayede tavandaki aydınlatma elemanlarının yansıması monitöre düşmüyor. Elbette aynı açıda ancak silindirik bir yapı çok daha iyi olabilirdi.

Bunların dışında CM643ET'nin kullanım ve dış görünüş özelliklerinin tümü CM641ET ile aynı. CM643ET'de gelen iyileştirmeler daha çok anti-glare tabakası üzerinde yoğunlaşıyor.

CM643ET gerek kalitesi gerekse özellikleri ile oldukça iyi bir monitör. Buna karşın fiyatı için hesaplı demek mümkün değil.

SON KARAR

ARTILAR Kaliteli üretim; başarılı anti-glare tabakası; düşük nokta çözünürlük oranı; yüksek tazeleme hızı.

EKSİLER Yüksek fiyat; eski modeller üzerine çok büyük bir gelişme gösteremiyor.

SONUÇ CM643ET kaliteli bir monitör arayanlar için oldukça uygun, her ihtiyacınızı karşılayabilecek bir monitör; ama fiyat performans oranı yeterince yüksek değil.

ÜRETİCİ FİRMA
Hitachi,
www.hitachimonitors.com

İTHALATÇI FİRMA
Bilgitaş,
(0212) 275 10 70,

FİYATI
483$

■ CTX

Ultra Screen PR700

Bu ay incelediğimiz ikinci monitör CTX'in PR 700 modeli. Daha çok ortalama ihtiyaçlara yönelik ürünleriyle uzun süre popüler olan CTX bir süredir raflarda pek kendini göstermiyordu. Bunun sebeplerini bilemiyoruz; ama CTX bu yıl içinde yeni kanallardan piyasaya tekrar girdi ve her geçen gün eski popülerliğine biraz daha yaklaşıyor.

PR700'ün göze çarpan ilk özelliği 16"lik görülebilir alanı. 17" monitörler içinde bugüne kadar gördüğümüz en yüksek görülebilir alan bu. Daha kalitesiz monitörlerde görülebilir alan 15,5"e kadar düşebiliyor. Bu da yabana atılmaması gereken gözle görülebilir bir fark. PR700'ün bir diğer üstün özelliği ise nokta çözünürlük oranının 0.25mm olması. Nokta çözünürlük oranı direkt olarak görüntünün netliğini belirlediğinden bu düşük çözünürlük oranı, monitörün görüntü kalitesini de olumlu yönde etkiliyor.

Ancak bu güzel değerlerin diğer özelliklerle desteklenebildiğini söylemek zor. Monitörün desteklediği maksimum çözünürlük oranı sadece1280x1024 piksel. 17" monitörlerde ideal masaüstü çözünürlüğü 1024x768 olduğundan bu başta ciddi bir sorun gibi gözükmeyebilir; fakat güçlü bir ekran kartınız varsa oyunları 1600x1200 oynamak isteyebilirsiniz.

PR700'ün renk kalitesi 16bit'te oldukça düşük. Bu durum özellikle koyu tonlarda kendini hissettiriyor. Eğer loş mekanlarda geçen bir oyun oynuyorsanız bu kendini hemen belli ediyor. Mesela bu ay CD'mizde verdiğimiz Nocturne'ü 16-bit oynadığınızda grafiklerde ancak 32bit'te bu sorun büyük ölçüde ortadan kalkıyor.


CTX PR700'ün ayarları yuvarlak kaidesinin üzerindeki tuşlarla kolayca yapılabiliyor.

PR700'ün anti-glare tabakası, yansımaları yeteri kadar önleyemiyor. Eğer monitörünüzü aydınlık bir ortamda kullanacaksanız, CTX PR700 size göre bir monitör değil.

On screen display özelliğine sahip olan ayarlar, bir çok monitörde gördüğümüz ayarlara göre daha basit ve kullanışlı. Bunda rol oynayan en büyük etken, parlaklık ve ayrıca ışık ayarlarının ana menüden bağımsız yapılabilmesi.

CTX PR700 piyasadaki en kaliteli 17" monitör olmasa da, uygun fiyatıyla dikkat edilmesi gereken bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR 16" görünebilir alan; 0.25mm nokta çözünürlük oranı; uygun fiyat.

EKSİLER 16-bit'te görüntü kalitesi iyi değil; 1600x1200 ve üzeri çözünürlükleri desteklemiyor.

SONUÇ CTX PR700 uygun fiyatı ve kalitesiyle göz dolduruyor. Bir iki zayıf noktası var; ama bunlar da fiaytına göre göz ardı edilebilir.

ÜRETİCİ FİRMA
CTX,
www.ctx.tw

İTHALATÇI FİRMA
Bilgitaş,
(0212) 275 10 70

FİYATI
360$

■ MSC

Multisystem MS-300

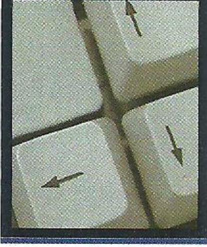
ÜRETİCİ FİRMA
MSC,

İTHALATÇI FİRMA
Karma Donanım,
(0212) 233 30 30

FİYATI
52$

AKLINIZDA BULUNSUN

Kötü bir oyun kontrol cihazındansa klavyenizin yön tuşları daima daha iyidir. Üstelik fazladan para ödemenize gerekmez.



SMS-300 üç farklı tipte kullanılan benzerini daha önce görmediğimiz bir cihaz.

Bugüne dek Donanım'da pek çok oyun kontrol cihazı inceledik. Direksiyonlar, gamepad'ler, joystick'ler. Şu ana dek incelemediğimiz pek az ürün kaldı; ama ilk defa aynı anda üç işi birden yapma iddiasında olan bir ürünle karşılaşıyoruz. Multisystem MS-300 hem direksiyon, hem motorsiklet gidonu, hem de uçak direksiyonu olma iddiasında. Başta fikir olarak oldukça çekici geliyor. Sonuçta tek ürün fiyatına üç ürün alıyorsunuz.

Üstelik Multisystem MS-300 bu işi oldukça pratik olarak yapıyor. Cihaz ilk bakışta bir direksiyon gibi görünüyor. Ancak direksiyonun tekerleğini çıkardığınızda karşınızda bir uçak direksiyonu görüyorsunuz. Eğer onun kollarını da biraz çevirirseniz cihaz sonunda bir motorsiklet gidonuna benziyor. Oldukça akıllıca değil mi? Aslına bakarsanız hiç de değil. Hatta çok kötü bir fikir olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Bunun ilk sebebi uçak direksiyonu gibi bir kavramın oyunlar için hiç de kullanışlı olmaması; çünkü piyasadaki uçuş simulasyonlarının çok büyük bir bölümü savaş uçakları ve bu uçaklar joystick ile idare ediliyor. Direksiyon ile idare edilen yolcu uçaklarının direksiyonları da ileri geri itilerek uçağın burnunun açısını belirlerler. Multisystem MS-300'de bu özellik olmadığı için uçağınızı yükseltip alçaltma şansınız olmuyor. Bunu tuşlar yardımıyla yaptığınız zaman da elinizin altındaki cihazın hiçbir anlamı kalmıyor.

Multisystem MS-300'ü direksiyon olarak kullanmaya kalktığınızda da durum hiç fark etmiyor. Çok kötü tasarlanan direksiyon kolayca yerinden çıkabildiğinden birden kendinizi direksiyon elinizde kalmış vaziyette monitöre bakarken buluyorsunuz. Eğer yeterince uğraşırsanız direksiyonu yerinden sökmeden kullanmanızda mümkün elbette; fakat direksiyonun ergonomiden uzaklığı, kavramadaki zorluğu ve kör noktaları onu klavye üzerindeki kontrol tuşlarının yarısı kadar bile kullanışlı yapmıyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi motorsiklet modu da tam bir facia. Öncelikle gidon, olması gerekenden çok daha fazla dönüyor. Bu yüzden her keskin virajda gidonun ucunu pankreasınızın hemen altında hissediyorsunuz. Bu fazladan dönme, sırf bedeninizde morluklar oluşmasına yol açmıyor, motorsikletinizin kullanımını da zorlaştırıyor. Kör nokta ve ivmelenme hatalarına ise hiç değinmiyoruz.

Multisystem MS-300'ün pedalları da kötü tasarımdan nasibini alıyor. Çok küçük olan pedallar 12 yaşından büyük herhangi bir kişi için tek kelimeyle kullanışsız (Burda ironik olan direksiyonun kendisinin bu yaştaki bir çocuk için çok büyük olması). Ayağınızı aynı anda iki pedala birden koyabilmek için dizlerinizi bitiştirmeniz gerekiyor. Bundan da kötüsü pedalların altına sert zeminlerde oynamaması için vantuzlar konulmuş. Bu vantuzlar sert zeminlere yapışamamaları bir yana halılarda pedalların sürekli olarak ayağınızın altında oynamasına yol açıp sizi delirtiyor. Üstelik bu vantuzların çıkarılmasının tek yolu sabitlendikleri yerden kopartılmaları.

Bütün bunları anlattıktan sonra düğmelerin inanılmaz kötü yerleşimi, rudder ve throttle'ın bugüne kadar gördüklerimizin en kötüsü olmasına değinsek mi acaba?..

Lafı daha fazla uzatmaya gerek yok. Eğer oyun zevkinizi kabusa çevirmek istiyorsanız Multisystem MS-300 birebir. Ancak bilinçli oyuncuların kesinlikle uzak kalması gerekiyor.



MS-300'ün kullanım amacına göre değişimi, yukarıda ki görüntüde olduğu gibi gerçekleşiyor.

SON KARAR

ARTILAR Tüketici yasalarına göre aldığınız her ürünü bir hafta içinde iade edebilirsiniz.

EKSİLER Her şeyiyle kötü tasarlanmış ve kötü üretilmiş bir cihaz; uçuş simulasyonu oynamak imkansız.

SONUÇ Multisystem MS-300'yi tasarlayanlar ömürlerinde hiç oyun oynamamış olmalılar.

■ A4 TECH
Racing Easy

Bu ay elimize geçen üç oyun kontrol cihazının üçü de oldukça ilginçti. Bunların içinde bizi en çok şaşırtan ise A4 Tech Racing Easy oldu. Bu tam anlamıyla araba yarışlarında kullanılmak için hazırlanmış bir joystick. En güzel yanı klasik direksiyonlar gibi çok yer tutan, büyük ve pahalı bir ürün olmaması. Normal bir joystick kolunun üzerine yerleştirilmiş küçük bir direksiyondan oluşan sistem hem az yer kaplıyor, hem de ucuz. Kullanımı da oldukça basit. Bir elinizle cihazın kolunu tutarken diğeriyle ufak direksiyona yön veriyorsunuz. Ayrıca kolu tutan elinizle de gaz/fren yerine geçen bir tetiği kontrol ediyorsunuz.

Buraya kadar herşey yolunda. MSC Multisystem MS-300'ün tersine bunlar oldukça ilginç ve kayda değer fikirler; ama iş uygulamaya geldiğinde iyi fikirler her zaman işe yaramıyor. Karşılaştığımız ilk sorun gaz/fren tetiğinin yeterince ergonomik ve güvenli olmaması. Tetiği oynatmak için bir parmağınızı mutlaka altına, bir diğerini de üzerine yerleştirmek zorundasınız. Bu nedenle ani gaz ve frenlerde parmaklarınızdan biri mutlaka sıkışıyor. Özellikle alttaki parmağınız sıkıştığında tetiğinizin alt ucu açıkça canınızı yakıyor. Eğer burada daha yumuşak bir malzemeden bir tetik kullanılmış olsa bu sorun bir nebze ortadan kaldırılabilirmiş.

Karşılaştığımız ikinci sorun ise cihazı iki elinizle birden tutuğunuzda iki elinizinde havada serbest duruyor olması. Bu yüzden iki elinizi de hareket ettirebiliyorsunuz ve bu genelde yerinde durması gereken (kolu tutan) el oluyor. Elbette zamanla insanın alışabileceği bir durum; ama bu pek de kolay olmuyor. Karşılaştığımız üçüncü sorun ise Racing Easy'nin hassasiyetinin zayıf olması. Bunun sebebi çevrilen direksiyon kısmının sadece 30-35 derece dönebilmesi. Zaten böyle olmasa tek el ile idaresi mümkün olmazdı. Ancak bu dar açı aracınız üzerinde yeterli hakimiyeti kurmanıza yetmiyor.


Racing Easy görünüş olarak da epey farklı.

Bunların dışında Racing Easy'nin herhangi bir sorunu yok. Sahip olduğu iki düğme mümkün olan en kolay yere baş parmağınızın kolayca ulaşabileceği bir yere konmuş. Üretim kalitesi ve fiyatı da oldukça iyi. Racing Easy, oldukça cesur ve ilginç bir deneme diyebiliriz. Bugüne kadar görmediğimiz bir oyun kontrol cihazının hayat bulmasını sağlayabilir; fakat çözülmesi gereken birkaç sorunu var. Eğer üzerinde biraz daha çalışılırsa direksiyonların pastasından birkaç dilimi çalabilir.

SON KARAR

ARTILAR İlginç ve yenilikçi tasarım; doğru yere konmuş düğmeler; uygun fiyat.

EKSİLER Tasarım ve üretimden kaynaklanan birkaç hata kullanımını çok zorlaştırıyor, hatta bu yüzden canınızı yakmanız bile mümkün...

SONUÇ Racing Easy farklı bir cihaz arayanları cezbedebilir; ama hatalarına katlanmalısınız.

ÜRETİCİ FİRMA
A4 Tech,
www.a4tech.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
13$

■ A4 TECH
Scroll Fire

Bu sayımızda A4 Tech'in incelediğimiz ikinci oyun kontrol cihazı Scroll Fire isimli joystick. Scroll Fire da bugüne kadar az görülmüş türden bir cihaz. Endişeye gerek yok; çünkü Scroll Fire'nin farklılığı oldukça küçük. Bu joystick'i diğerlerinden ayıran temel özellik, kumanda kolunun üzerine hut switch'in hemen yanına yerleştirilmiş olan küçük bir tekerlek. Bu tekerlek yapı olarak A4 Tech'in mouse'larında görmeye alışık olduklarımızın hemen hemen aynısı. Bize öyle geliyor ki A4 Tech, tekerlek kullanan mouse'larının başarısının ardından bunu joystick'lerinde de kullanabileceğini fark etmiş. Ürününün kutusunda bu tekerleğin kesintisiz ateş için düşünüldüğü yazıyor; ama biz bunu hiç de kullanışlı bulmadık. Seri atışlar için seri tetik hareketi ve auto-fire tuşu çok daha kullanışlı bir çözüm olabilir. Bu, yine de tekerleğin kullanışsız olduğu anlamına gelmiyor. Eğer silah değiştirmeyi bu tekerleğe atarsanız, bu iş oldukça kolaylaşmış oluyor. Bu hem simulasyon oyunlarında hem de 3D shooter'larda oldukça işe yarıyor. Çok kolay ulaşılması ve süratle 9 silahınız arasında bile geçiş yapabilmesi onu özellikle deathmatch'lerde kullanışlı kılıyor. Zaten tekerleğe sahip bir mouse ile FPS oynayanlar bunun ne kadar kullanışlı olduğunu görürler.

Ne yazık ki Scroll Fire'ın diğer özellikleri tekerleği kadar parlak değil. Öncelikle kumanda kolu tutuş açısından çok kullanışsız. Kolun sol tarafındaki geniş çıkıntı kolu ön kısımdaki parmaklarınızı engelleyerek kavramanızı zorlaştırıyor. Başka bir eksik ise sol elinizi yerleştirdiğiniz kaide de tuş bulunmaması. Bu yüzden sol eliniz oldukça işlevsiz kalıyor. Sol elinizle yapabilecekleriniz sadece tekerlek için A,B,C,D tuşları arasında geçiş ve throttle kontrolü. Oysa kaidenin ön tarafına yerleştirilecek iki tuş oldukça kullanışlı olabilirdi. Scroll Fire'da karşılaştığımız en önemli sorun ise kolun gerekli esneklikte hareket etmemesi. Aslında A4 Tech, kolu rahatlatmak için farklı bir yay sistemi uygulamış ve bu sistemi kutu üzerinde oldukça ayrıntılı anlatmış; ancak biz bu sistemin herhangi bir yararını görmedik ve açıkçası kolun hareketlerini kullanışlı bulmadık. Kolda ki diğer bir sorun da başparmağa denk gelen iki tuşun hiç kullanışlı olmaması. Scroll Fire tekerleği ile joystick'lere yenilik getirirken özellikle kolundaki handikaplarla eksi puan alıyor. Eğer kolu baştan tasarıma girerse çok uygun fiyatıyla da iyi bir tercih olabilir.


Hut switch'in yanındaki tekerlek, mouse'lardakine oldukça benziyor.

SON KARAR

ARTILAR Uygun fiyat; tekerlek silah değiştirmeyi kolaylaştırıyor.

EKSİLER Kolun tasarımı iyi değil; kaide üzerinde hiç düğmesi yok; kolun hareketleri rahat değil.

SONUÇ Scroll Fire getirdiği yeniliklere karşın hataları yüzünden ancak fiyatıyla ön plana çıkabiliyor.

ÜRETİCİ FİRMA
A4 Tech,
www.a4tech.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
13$

DÜZELTME

Geçen ay incelediğimiz Encore P-SC USB Speaker Converter incelemesinde bir ayrıntıyı es geçmişiz. Cihaz, diğer USB ses cihazlarının tersine ilk kurulduğunda ses kalitesi 44KHz değil 22KHz olarak ayarlanıyor. Ve siz Denetim Masası'ndaki ses ayarlarından bunu değiştirmezseniz ses kalitesi potansiyelinin altında kalıyor. Bu yüzden incelememizde cihazın ses kalitesi üzerine yaptığımız yorumlarda ses kalitesinin yetersiz olduğunu söylerken hata yapmış olduk. Cihazın ses kalitesi tatmin edici boyuttadır.

Genius

GeniusLite
www.geniusnet.com.tw

ISO9001 & ISO14001 Certified Manufacturer

USB

Year 2000 Compliant

CE

Dünyanın bütün sesleri...

Müzik dinlerken, film izlerken, oyun oynarken Subwoofer ve Satellite sayesinde sesin boyutunu yakalayabilirsiniz. Genius March SW.4.1 Subwoofer Speaker sayesinde dünyanın bütün sesleri odanızda...

Scanner



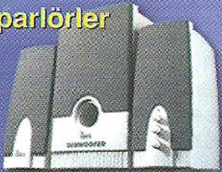
Colorpage-Vivid Pro USB 36 bit, A4 Flatbed Tarayıcı, 600x1200 dpi optik, 19.200 max. çözünürlük.

Faks / Modem



V.90 ve K56 Flex, Voice, Int. PCI Motorola, Lucent PCMCIA Lucent Ext. USB / Seri Rockwell

Hoparlörler



Fantasia Hi-Fi 3D, Subwoofer, 120 W, 200 W, 320 W Hi-Fi 320 W Subwoofer

Mouse / Digitizer



Easy Mouse, NewScroll, NetScroll, NewSketch PC/2, seri wireless, internet tuşlu 12x12, 18x12 Digitizer

Joystick / Game pad



F-12, F-22, F-23, F-31, Speed Wheel Analog, Digital 4, 8, 12 tuşlu, programlanabilir

Network



10/100 Mbps wol function Fast Ethernet, PCMCIA Ethernet 10/100 Dual Speed 8, 16 port HUB / switch HUB IP Gateaway

63$ GENIUS MARCH SW.4.1 HOME THEATHER SYSTEM

Ön panelde Power, Volume ve Bass kontrolü •
Subwoofer+ 4 Satellite toplam 1200 W PMPO çıkış gücü •
3D oyunlarında, DVD filmlerinde ve müzik dinlerken, Subwoofer ve Satellitaları sayesinde sesin derinliğini yakalayabilirsiniz.

36$ GENIUS SOUNDMAKER LIVE SES KARTI

PCI Bus 5 Speaker çıkışı 3D •
A3D Sound ve Direct Sound 3D Desteği •
128 voice XG Software Wavetable •
Full Duplex, İnternet telefon desteği •
PnP Analog/Digital Joystick portu •
Digital mixer ve volume kontrol, dört kanal •
AC'97 CODEC, MPU-401 UART mode •
Win 95/98/NT/052, Direct x 5.0 desteği •

Şimdi Daha Kazançlısınız Her İki Ürün Birden 89$

Genius Türkiye Tek Distribütörü

BOĞAZİÇİ
BİLGİSAYAR TİCARET ve SANAYİ A.Ş.
www.aidata.com.tr

İSTANBUL MERKEZ
Dereboyu Caddesi No: 45 Mecidiyeköy / İSTANBUL
Tel: (0 212) 217 29 29 (pbx) Faks: (0212) 217 29 25

MECİDİYEKÖY SATIŞ MAĞAZASI
Büyükdere Caddesi No: 79 Mecidiyeköy / İSTANBUL
Tel: (0 212) 213 72 11 Faks: (0212) 213 83 28

ANKARA BÖLGE
Hürriyet Caddesi 118 Dikmen / ANKARA
Tel: (0 312) 478 26 51-52 Faks: (0312) 478 26 53

BURSA BÖLGE
Uluyol Tan Sokak No: 6 BURSA
Tel: (0 224) 272 20 16-17 Faks: (0 224) 272 20 18



Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: Oyun kontrol cihazları.

KONTROL CİHAZI	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	DÜĞME SAYISI	KONTROL TİPİ	ÖZELLİKLERİ	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Microsoft SideWinder Freestyle Pro	Kasım 98	59$	9	Gamepad	Freestyle, eğim algılayıcısı ile kumanda edilebiliyor.	Microsoft, (0212) 258 59 98	Yeni bir gamepad arıyorsanız ve eğim algılayıcısı sizi cezbettiyse Freestyle'la bir deneme sürüşü yapın.
Rockfire Daredevil	Aralık 98	100$	6	Direksiyon	Pedal'a ve vites koluna sahip.	Mascom, (0212) 212 13 66	Daredevil çok da kaliteli olmamasına karşın oynanabilirliği oldukça yüksek.
Logitech Wingman Force	Ocak 98	225$	9	Analog Joystick	Force feedback özelliği.	Mascom, (0212) 212 13 66	Wingman Force force feedback'i ucuz bir hileden gerçek bir oyun zevkine çeviriyor.
Microsoft Sidewinder ForceFeedback Wheel	Ocak 99	188$	6	Direksiyon	Force feedback ve pedal	Microsoft, (0212) 258 59 98	Sabırlı ve sıkı yarış fanlarının hoşlanabileceği bir direksiyon
Creative Cobra USB	Şubat 99	28$	8	Gamepad	USB portunu kullanıyor.	Multimedya, (0212) 216 45 68	Creative Labs, Cobra ile gamepad serisini bir adım öteye taşırken kullanıcılara hem kaliteli hemde hesaplı bir ürün sunuyor.
Logitech Wingman Formula Force	Mart 99	360$	6	Direksiyon	Force feedback ve pedal	Mascom, (0212) 212 13 66	Wingman Formula Force piyasada bulabileceğiniz en iyi force feedback direksiyon
Quickshot GenX 500L	Mart 99	29$	4	Analog Joystick	Solaklar için tasarlanmış ve Rudder'a sahip.	Multimedya, (0212) 216 45 68	Solaklar nihayet kendileri için bir joystick buldular. Üstelik oldukça kaliteli bir joystick.
Quickshot Strikepad	Nisan 99	13$	8	Gamepad	Otomatik kontrol tuşları	Multimedya, (0212) 216 45 68	Fiyatına göre kaliteli sayılabilecek bir gamepad. Daha iyisine ayıracak parası olmayanlara.
A4 Tech Gamepad GP-9	Nisan 99	9$	8	Gamepad	Otomatik kontrol tuşları	Multimedya, (0212) 216 45 68	A4 tech mouse'lardaki başarısından çok uzak. GP-9'un çekici hiçbir yönü yok.

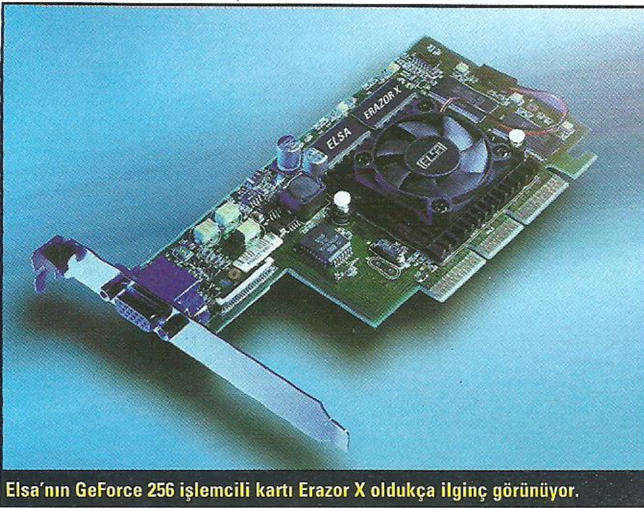
AÇIKLAMALAR

*Belirtilen fiyatlar ürünlerin incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Geçen ay PC Gamer'ın yaş günüydü; ancak Teknik S&C bölümü yayına bir ay geriden başladığından ilk yaşını bu ay kutluyor. Geçen bir sene içinde gerek dergi sayfalarından, gerekse direkt olarak adresinize 1000'e yakın mektup cevapladık ve sorunlarınızı çözmeye çalıştık. Bundan sonra sorularınızı daha hızlı cevaplayacağız; çünkü Teknik S&C oyunculara özel teknik yardım bulabileceğiniz tek yer ve biz de bu sorumluluğun bilincindeyiz...



Elsa'nın GeForce 256 işlemcili kartı Erazor X oldukça ilginç görünüyor.

S Sevgili PC Gamer çalışanları, **Derginizi ikinci sayısından beri takip etmekteyim ve bence mükemmel bir dergi. Kalitenizden asla ödün vermeyin. Ayrıca donanım bölümünüz çok iyi işliyor, ben de bu yüzden sizden yardım istemeye karar verdim. Benim ekran kartım Gigabyte Voodoo Banshee AGP ve iyi çalışıyordu. Bir gün *Fifa'99* oynarken bilgisayar kilitlendi ve o günden beri 3dfx oyunları çalışmıyor (*Fifa'99, NFS4, Driver...*). Tam 3dfx logosu ekrana gelirken kilitleniyor ve Reset'e basmam gerekiyor; fakat Direct 3D ve OpenGL de hiçbir sorun yok. Yani *Half-Life, System Shock 2* (gelmiş geçmiş en iyi oyun), *X-wing: Alliance* çalışıyor. Her şeyi denedim. En yeni sürücülerini yükledim, GLSetup'ı yükledim, Windows'u yeniden kurdum; ama hiçbir değişiklik olmadı. Gerçi artık Glide'ın pek önemi kalmamaya başladı, yine de *Driver*'ı oynamak istiyorum. Ayrıca bir sorum daha olucak; Sizce GeForce256'yı mı beklesem, yoksa hemen bir Matrox G400 mü alsam? Şimdiden çok teşekkürler.**

—ÖZGÜR GÜNGÖR, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Özgür, GeForce'u beklemek mutlaka daha mantıklı olacak. Bu süre içinde Glide oyunları oynayamayacak gibi görünüyorsun; çünkü denenebilecek hemen her şeyi denemişsin. Sanırım atladığın tek şey ekran kartının bios güncellemesi. http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/newindex.htm adresinden ekran kartının son BIOS'unu bulabilirsin. Eğer o da işe yaramazsa kartı aldığın yer vasıtasıyla teknik servise yollamaktan başka şansın yok. Bu da birkaç gün için bilgisayarından uzak kalman anlamına geliyor. Mevcut kartı, yenisini aldıktan sonra teknik servise vermek belki daha mantıklı olabilir.

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

S Sevgili PcGamer. **İlk sorum klasik bir konuyla ilgili. Şimdi ben bir ekran kartı almak istiyorum. Derginizden okuduğum kadarıyla siz TNT2 Ultra'yı, Voodoo 3'e tercih ediyorsunuz. Yanılıyorsam düzeltin. Olay buradan sonra kopuyor. Peki, hangi TNT2 Ultra'yı almalıyım? Yani bana ne önerirsiniz? Siz olsaydınız hangi kartı alırdınız? Mümkünse bir kart markası yazın, kesin olsun lütfen. İkinci olarak 17 inch. bir monitor almayı planlıyorum; ama hangi monitörü alacağıma henüz karar vermiş değilim. Sizce en iyisi hangisi ve siz olsanız hangisini alırdınız. Mümkünse bir monitör markası yazın, kesin olsun lütfen.**

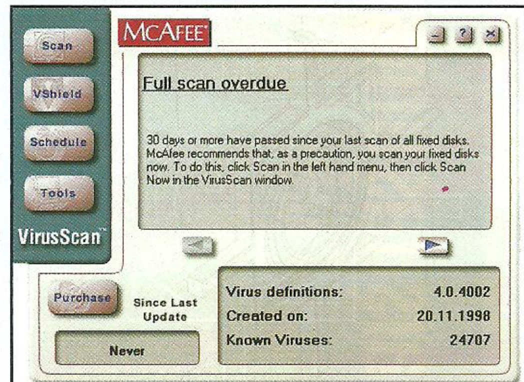
—FİKRET TEZCAN, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Fikret, Teknik Sorular ve Cevaplar köşesinde daima kesin ve net cevaplar vermeye çalışıyoruz. Sizleri muallakta bırakacak veya daha fazla kafa karıştıracak cevaplardan kaçınıyoruz. Ancak sizler için, sizin adınıza kesin tercihlerde bulunmamızı istemeyin; çünkü biz senin ne kadar paran olduğunu, en çok hangi oyunları oynadığını, sürücü ayarlarıyla oynayıp oynamamayı sevip sevmediğini, monitörünü aydınlık bir ortamda mı yoksa loş bir ortamda mı kullanacağını, senin için parıltı seviyesinin düşüklüğünün mü yoksa renk parlaklılığının mı önemli olduğunu bilemeyiz; fakat sana çeşitli alternatifler sunabiliriz. Eğer sürücü ayarlarıyla sık sık oynuyorsan Diamond Viper V770 Ultra en mantıklı seçenek; ama ben bu ayarları sevmem, benim için fiyat / 3D performans oranı daha önemli diyorsan Creative 3DBlaster TNT2 Ultra. Eğer diğer özellikler çok önemli değilse sadece hıza önem veriyorsan Leadtek Winfast TNT2 Ultra. Kulağa hoş gelen alternatifler. Bu ay diğer mektupların pek çoğunda da söyleyeceğimiz gibi GeForce'un çıkışını beklemek mantıklı olacaktır. GeForce'u tercih etmesen bile TNT2'lerin ucuzlayacak olması onları daha cazip kılacak. Monitör olarak bizim için gerek özellikler ve gerekse fiyat performans olarak en iyi alternatif LG Flatron. Ona alternatif olarak Sony 200GS ve iiyama Vision Master 400 gösterilebilir. Eğer monitörünü loş bir ortamda kullanacaksan Hitachi CM641 ET'de görüntü kalitesiyle tercih edilebilir.

S Selam, **Sistemimin özellikleri şöyle; PII400MHz, Diamond Viper V550 ekran, Intel BX anakart, 2.1GB Quantum hard disk, SoundBlaster 16 ses kartı, 64MB RAM, 40X Pioneer CD-ROM. Sorularım ise:**
1. *NBA Live 99*'da pota ve saha çizgileri aşağı doğru kayık durumda. Windows 98'i yeniden kurdum, sürücüleri güncelleştirdim; fakat sorun devam ediyor. Aygıt yöneticisinde ise hiçbir sorun gözükmüyor (çakışma gibi). Bu durumu nasıl düzeltebilirim veya sorun nereden kaynaklanıyor?
2. Bu sistem beni ne kadar idare eder? İlk upgrade'im ne olmalı? Bilgisayarımı oyun için kullanıyorum.
3. Yeni virüsler var mı? Bunları nasıl yok ederim veya korunurum?

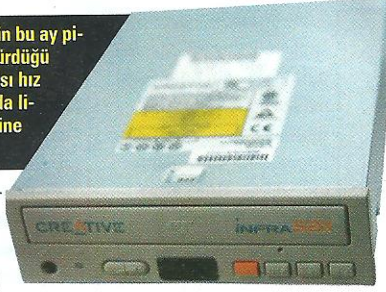
—İLKER BAYRAKTAR, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba İlker, Sorunu gidermek için hem oyunun patch'lerini, hemde ekran kartının sürücülerini



McAfee VirusScan, gönül rahatlığıyla önerebileceğimiz bir virüs tarayıcı.

güncelleyebilirsin. Ancak Windows'u baştan kurmak bence aşırı bir tepki. Sorun ise alışılageldiği üzere EA Sports oyunlarında kullanılan 3D motorlarının TNT sürücülerinde çıkardığı sorunlardan. Benzer sorunları *Fifa99*'da görmek de mümkün tabii.



Creative'in bu ay piyasaya sürdüğü 52X Infra'sı hız konusunda liderliği eline geçirdi.

Bu sistem seni 2000'in ortalarına kadar götürebilir. Tabii oynadığın oyun tipleri ve ne kadar sabırlı biri olduğun da bunda etkili. İlk upgrade'in ikinci bir hard disk olmalı. Daha ileride 64MB RAM eklemek ve GPU sahibi bir ekran kartı almayı düşünebilirsin.

Yeni virüsler daima vardır. Bunlardan kurtulmanın veya korunmanın yolu ise virüs tarayıcı programlarından birini edinmek ve programı sürekli olarak güncellemek.

S **Merhaba,**
1. Ben bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum, sizce Camino chipsetli AGP 4X'i destekleyen anakartların çıkmasını bekleyeyim mi, yoksa AGP 4X o kadar önemli değil mi? Ben bu kartları beklemekten usandım.
2. Diamond'ın Viper V770 Ultra'sını mı, Creative'in TNT2 Ultra'sını mı, yoksa Matrox'un Millenium G400'ünü mü seçeyim (iki monitörü birleştirmeyi düşünmüyorum)?
3. Eğer Voodoo4 ve diğer yeni nesil kartların çıkışına az kaldıysa bir sonraki kart neslini mi bekleyeyim?
4. 8.4 gigabyte'ın yeterli olacağını ve Asus'un 50X CD-ROM'unun en hızlısı olduğunu düşünüyorum. Sizce yanılıyormuyum?
Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.
—BORA YAVAŞ, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Bora,
Açıkçası Camino'ları beklemekten biz de sıkıldık. Intel herhalde Camino'yu yine 10. kez olmak üzere yine erteledi. Diğer yandan bu yeni chipset'in getireceği avantajlar oldukça cazip. Sonuçta karar senin. Beklemek istemiyorsan beklemezsin, yok ben almışken iyisini istiyorum diyorsan beklersin; ama Camino'lar çıktığında oldukça pahalı olacağını da göz önünde tut. Tabii başka bir seçenek de Intel'den vazgeçip AMD'nin K7 işlemcisini tercih etmek; ancak bildiğimiz kadarıyla Tayvan depremi sebebiyle K7'ler ve uyumlu anakartlarında da stok problemleri yaşanıyor.

Ekran kartlarına gelince, Viper V770 özellikle sürücüleri ile ön plana çıkıyor, 3DBlaster TNT2 Ultra ise fiyat performans olarak daha mantıklı. G400'ün OpenGL sorunları da büyük oranda çözülmüş gözüküyor. Ancak fiyatlarının bir biraz daha düşmesi için bir ay daha beklemekte fayda var.

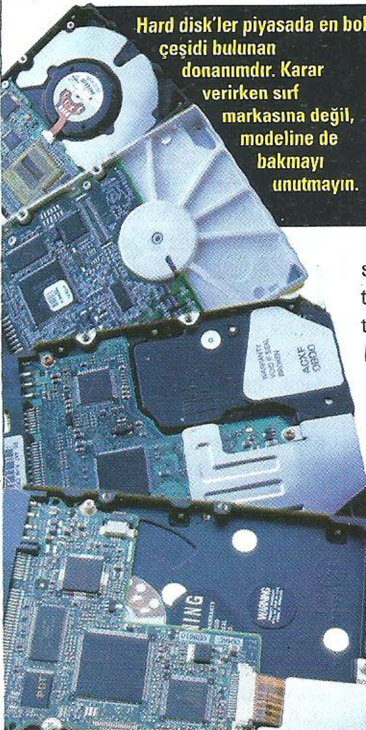
Elbette yeni nesil kartların çıkması bu kadar yaklaşmışken (eğer yeterli paran da varsa) beklemek mantıklı. Voodoo4 için daha vakit var; ama gelecek ay içinde NVIDIA'nın yeni GeForce256 işlemcili kartların çıkmasını bekliyoruz. Son sorun içinse 8.4GB'ın bizce pek mantıklı olmadığını söyleyebiliriz; çünkü 10.2GB ile arasında sadece 15$ fiyat farkı var. En hızlı CD-ROM ise şu an 52X Creative. Bu ay ki incelemelerimiz arasında ayrıntılarını bulabilirsin.

S **Sevgili *PC Gamer* çalışanları,**
Derginiz gerçekten kaliteli ve güzel. Bu şekilde devam. Benim küçük bir sorunum var. Bir ay önce 3dfx Voodoo Banshee işlemcili bir ekran kartı aldım; fakat *NFS3* ve *NFS4* oyunlarını 3dfx ile çalıştıramıyorum. Oyunlar, kartı tanıyor; fakat çalıştırdığımda *NFS4*'te anlamsız çizgiler çıkıyor, *NFS3*'te ise masaüstünde bir pencere açılıyor ve anlamsız harflerle doluyor. Bu iki oyunu software ile çalıştırabiliyorum. Bir iki oyunda da ara filmleri çizgiler şeklinde ve üst tarafa kaymış biçimde gösterdi. Bu sorunu nasıl çözerim? Bir de oyun çubuğunu yanlışlıkla sildim, nasıl geri getirebilirim?
ŞİMDİDEN TEŞEKKÜRLER!!
— ORHAN EVCİMEN, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Orhun,
İlk yapman gerken ekran kartının sürücülerini güncellemek. Bunun için www.3dfx.com adresine git. Daha sonra çıkan sayfada Europe'a tıkla. Böylece 3dfx Avrupa'nın sitesine girmiş olacaksın. Burada önce Drivers'ı daha sonrada Voodoo Banshee'yi seç. Çıkan sayfadaki komutları izleyerek sürücüleri kendi hard disk'ine indir. Daha sonra indirdiğin bu dosyayı çalıştırarak sürücülerini güncellemelisin. Eğer sorun çözülmez ve bu başka oyunlarda da devam ederse kartı aldığın yerle görüşmelisin.

Oyun çubuğuna gelince, önce bize oyun çubuğu ile neyi kastettiğini söylemelisin. Eğer söylemek istediğin joystick ise Denetim Masası'ndaki Oyun Denetleyicilerine girip ekle diyerek çıkan listeden kendi joystick'ini seçmelisin.

S **Ben Kasım ayında bilgisayarımı yenilemeyi düşünüyorum, sizce Voodoo3 3500 AGP'yi mi, yoksa TNT2'yi mi tercih etmeliyim. Ben oyunlarda hızlı ve TV in TV out özelliği olan bir kart arıyordum. Sizce TNT2 alıp ayrı bir televizyon kartı mı alıyım? Bir dergide Voodoo3'lerin işlemcisinin hızlı olduğunu söylüyorlardı. Sizce hard disk olarak Maxtor'u mu, yoksa Quantum'u mu tercih etmeliyim? Bilgisayar hocamız bize Quantum'u tavsiye etmişti, ben de şu anda Quantum Bigfoot var ve memnunum. Sizce hangisi? Ben hoparlör sistemi olarak Monaco Flat Spekear sistemi almak istiyorum, acaba bu sistem için Creative Live! fazla mı? Ayrıca bütün bu sistemlerin uyumlu olarak çalışabileceği bir anakart tavsiye eder misiniz? Ben derginizi iki aydır alıyorum, fiyatı biraz pahalı; ama Türkiye'deki profesyonel anlamdaki tek oyun dergisi.**
—MÜCAHIT ŞENOL, E-MAIL YOLUYLA

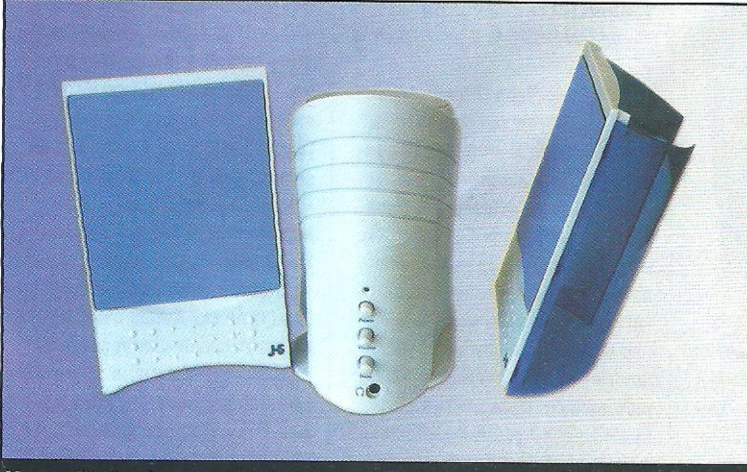

Hard disk'ler piyasada en bol çeşidi bulunan donanımdır. Karar verirken sırf markasına değil, modeline de bakmayı unutmayın.

C Merhaba Mücahit,
Bizce TNT2 Ultra + TV kartı daha mantıklı; çünkü Voodoo3 3500'ün TV özellikleri oldukça zayıf. Özellikle Elsa Erazor'ların TV In/Out özelliği çok başarılı; ama yakında yeni seri ekran kartlarının çıkacağını unutma. Bu yüzden biraz daha beklersen fiyatlar oldukça düşecektir. "Maxtor mu Quantum mu?" sorusuna gelince... Bizce model, yani hangi markayı seçersen seç asıl dikkat etmen gerken hangi model olduğu. Aksi takdirde sorduğun soru "BMV mi Mercedes mi?" gibi havada kalıyor. Mesela Quantum Bigfoot'lar çok düşük erişim hızlı ancak yüksek sıralı okuma hızına sahip hard disk'lerdir. Ancak Quantum Fireball'lar bunun tersine erişim hızlarıyla ön plana çıkarlar. Maxtor DiamondMax'ler ise erişim hızı olarak pek geride kalmasalar da yine sıralı okumada daha başarılı. Tek tek tüm marka ve modellerin ayrıntılarına girmem imkansız. Zaten hepsini ayrıntılı olarak test etmiş de değilim. Belki bu konuda kardeş dergi *Computer Shopping*'e başvurursan senin için daha açıklayıcı olabilir.

Hoparlör ve ses kartı seçimin ise doğru değil. Monaco Flat Panel tam anlamıyla bir stereo sistem ve Awe64 gibi stereo üzerine yoğunlaşmış bir ses kartına daha uygun. SoundBlaster Live! içinse FPS2000 gibi dört hoparlörlü bir sistem düşünmen çok daha

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR



Monaco Flat Panel, stereo sistemler içinde oldukça iyi; ama surround isteyenler kendilerine dört hoparlörlü bir seçim yapmalı.

mantıklı olur.

Tüm bunları kaldırabilecek olan anakart konusuna gelince, piyasadaki hemen hemen tüm anakartlar bu parçalarla uyumlu olarak çalışabilir. Ancak bizden bir tavsiye istersen Abit BE6 II.

S **Selamlar *PC Gamer*!.. Size yazmamak, hele donanım ve oyunlar konusunda bu kadar tecrübeli bir kadroyla tanışmamak benim için bir eksiklik olurdu. Mükemmel bir dergi çıkardığınız, defalarca tekrar edilmesine rağmen ben bir kez daha altını çizmek isterim: PC Gamer=Mükemmel!**

Daha fazla hamasi sözler söylemek istemiyorum, her şey ortada.

Bilgisayarımın konfigürasyonu şöyle. PII-350, 64M Ram, i740 8mb D3D ekran kartı, 15 inch monitör. Size sormadan PC Gamer'in önceki sayılarından öğrendiğime göre bana önereceklerinizden tahmin ediyorum (öncelik sırasına göre): Vodoo3 2000, 17 inch ekran, PIII-450 işlemci, 128 Ram. Monitörü doğal olarak soruların dışında tutuyorum.

Esasen benim amacım hakim olmakta zorlandığım tüm bu değişkenlerin bilgisayarı nasıl etkilediğini öğrnemek. Bu vesileyle benim gibi diğer PC Gamer okuyucularının da faydalanacağını da düşünüyorum. Şimdi kendi sistemimi baz alırsak;

1)Vodoo3 2000 ekran kartı kullanırsam (yani: PII-350, 64M Ram,Vodoo3 2000)

2) Ram'i artırırsam (yani:PII-350, 128M Ram, i740 8mb ekran kartı)

3) İşlemciyi PIII-450 yaparsam (PII-450, 64M Ram, i740 8mb ekran kartı)

4) Ayrıca i740, PIII uyumlu mu (3. soruda uyumluymuş gibi sordum ama emin değilim)?

Sistemin performansı nasıl etkilenir? Elbette en iyisi hepsinin bir arada olması. Belki ben bunu yazarken yenileri de piyasaya çıkacaktır; ama düzenli bir upgrade planı için 3 sorumun, bendeki sistemden farklılığına göre ayrı ayrı değerlendirilmesini istiyorum.

Başta donanım olmak üzere mükemmellik için emek veren herkese içten teşekkür ederim.

(Not: Fi'ler hala Ş görünüyo:)

—DAĞHAN, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Dağhan,

Sorun oldukça güzel. Upgrade'i bilinçli olarak yapmak hem daha fazla performans, hem de daha az masraf demek. Bu yüzden bütün bileşenleri tek tek gözden geçirelim. Voodoo3 2000 artık pek de anlamlı bir tercih değil. Eğer fiyatı göz önünde tutuyorsan Savage4 veya TNT2 M64 işlemcili bir kart seçebilirsin. Upgrade seçenekleri içinde sana en fazla performans artışını bu verecektir. Elbette daha fazla para ayırabilirsen TNT2 Ultra veya Voodoo3 3000 gibi bir tercihte de bulunabilirsin. 3D oyunlarda kesinlikle gözle görülür bir performans artışı olacak. Zaten şu an ki ekran kartın pek parlak değil. Bu yüzden ilk olarak bunu düşünmelisin.

RAM artırmak daima hesaplı ve kolay bir çözümdür; fakat bu sıralar RAM fiyatları çok yükselmiş durumda ve bu da RAM upgrade'ini ucuz olmaktan çıkardı. RAM artırımında en önemli avantaj, eski RAM'lerinizin üzerine eklenmesi ve böylece sahip olduğunuz hiçbir parçayı elden çıkarmak zorunda kalmamanız. Peki RAM artırmak sana ne kazandıracak? Bu oyundan oyuna oldukça değişir. Kimi oyunlar düşük RAM gereksinimine sahip. Mesela en fazla 40MB RAM kullanabiliyor. Bu durumda RAM artırmak bu oyunun performansını hiç değiştirmeyecek. Ancak RAM kullanımı 64MB'ın üzerine çıkan oyunlarda oldukça açık bir fark göreceksiniz. Bu fark kendini oyunlardaki bir iki saniyelik donmaların düzelmesi şeklinde gösterecek. Bu tip donmalar ya da kilitlenmeler RAM'in yetersiz kalıp hard disk'in bir bölümünün RAM olarak kullanılmaya çalışılmasından kaynaklanır. Zaten bu tip donmalar sırasında hard disk çalıştığından bu sorun kendini açıkça belli eder. Üçüncü ve son tercih ise bizce en önemsiz olanı; çünkü bu hem oldukça pahalıya gelecek, hem de çok büyük bir performans artışı getirmeyecektir. İşlemcini upgrade etmek için beklemen ve ayrıca Camino chipsetli bir anakartla birlikte en az Pentium III 500 çıkarman gerçek anlamda oyun performansını artıracaktır.

Ekran kartının Pentium III uyumluluğuna gelince, ekran kartı ile işlemci arasında uyumsuzluk gibi bir sorun zaten yok. Tüm ekran kartları tüm işlemcilerle çalışabiliyor.

S **Sevgili *PC Gamer* Donanım, Bu sizinle ikinci yazışmam ve yine sorunlarımı cevaplamak için orada olduğunuzu bilmek gerçekten çok güven verici. Daha önce, sanırım Şubat'99 'un sonlarıydı, sizlerle bir OEM siparişi vermişken yazışmıştık ve sizin sistemim hakkında yorumlarınız ışığında ben gönül rahatlığı içinde bir bilgisayar sahibi olmuştum. O günden bugüne sistemimde bir kez problem yaşadım ki sorunu hala anlamış değilim. Sorunum CD-ROM'un (sistemi alırken 48X Creative Infra idi) hiçbir CD'yi okumamasıydı (bu kısım bence önemli; çünkü aynı dertten başka bir müşterinin de Maverick Computers Teknik Servisi'ne benimle aynı gün gelmesi ve onun da CD-ROM'unun yeni olması sizce de üzerinde durulması gereken bir konu değil mi? Yoksa bir hatalı seri üretim mi söz konusu Creative 48X'lerde?). Neyse, CD-ROM'lardan iyi anlayan bir arkadaş tüm çabalarından sonra CD-ROM'un kristalinde bir problem olduğunu söyleyince Maverick Computers'deki teknik servise CD-ROM'u geri verip 40x Samsung'la değiştirdim. Onlar da bana CD-ROM'u Creative'in teknik servisine göndereceklerini ve kullanıcı hatası yoksa iki CD-ROM'un arasındaki 30$'lık fiyat farkını geri vereceklerini söylediler. Buraya kadar her şey normaldi; ancak geçen Salı günü CD-ROM benzer bir problem çıkardı. Temmuz ayından beri sorunsuz çalışan CD-ROM, Salı gününden beri oyun CD'lerini taktığımda direkt olarak Autorun'ı çalıştırıp oyunun açılış menüsüne geçiş yapmıyor. Ancak CD'nin dosyalarına girip Autorun'ı çalıştırınca ya da Başlat/Programlar'dan istediğim oyunu seçtiğimde hiç problem olmadan oyunları oynayabiliyorum. Tahminim CD-ROM'da bir okuma hatası yok (UMARIM!). Bir arkadaşım ise Register denen programlamada bir sorun olabileceğini söyledi. Sizce sorunu nasıl halletmem gerekiyor. Bu arada size hazır danışmışken sistemde biraz değişiklik yapmayı düşünüyorum. Seçimlerim hakkında yorumunuzu varsa tavsiyelerinizi rica ediyorum. Şimdiden çok teşekkürler. Unutmadan söyleyeyim ben ve yeğenim 1. yıl dönümünüzü kutluyor Türkiye'nin 1 NUMARASI'na daha nice yıllar diliyoruz. Sevgiler...**

Sistemim şöyle; Intel Pentium II 350, Asus P2B anakart, 64MB SDRAM, 4.3 GB Western Digital HDD, 16MB Creative Riva TNT, 15" Samsung Monitör, 40X Samsung CD-ROM, Creative SB Live Value. Yapmak istediğim değişiklikler şöyle:

1- RAM'i 128 MB yapmak istiyo-

rum. Anakart için ne dersiniz, biraz daha idare eder mi?

2- Ekran kartını 32MB Creative Riva TNT2 Ultra yapmak istiyorum, sizce gerek var mı?

3- Creative 6x Encore DVD-Rom mu yoksa başkasını mı tercih etmeliyim?

4- Hard disk'in üstüne 8GB ilave etmeyi düşünüyorum, sizce Western Digital iyi bir seçim mi? Yoksa çift HD yerine tek ve 10 GB'lik başka bir marka mı tercih etmeliyim?

—ERGİN LENBET, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Ergin,

Creative Infra 48X'lerde geçmişte yaşanan sorun CD-ROM'un BIOS'larındaki bir programlama sorunuydu. Ancak bu sorun kısa sürede çözüldü ve bildiğim kadarıyla teknik sevisler gelen her hatalı CD-ROM'un BIOS'unu değiştirdi. Yeni CD-ROM'undaki soruna gelince. Masaüstündeki "Bilgisayarım" ikonuna sağ tık yaparak özelliklerine gir. Buradan "Aygıt Yöneticisi" sekmesine gel. Buradaki listede CD-ROM yazısının yanındaki artı işaretine tıkla. CD-ROM'unun marka ve modelini göreceksin. Onu seç ve aşağıdan özelliklere tıkla. Buradan da ayarlar sekmesini seçmelisin. Buradaki ayarlar CD-ROM'unun en özel ayarlarıdır. Şimdi burada "CD takılınca otomatik uyar"ın seçili olup olmadığını kontrol et. Eğer seçili değilse seç.

Bilgisayarında yapmayı düşündüğün değişiklikler oldukça yerinde. Özellikle RAM ve hard disk için. Ancak ekran kartını değiştirmek için çok acele etmediğinden emin ol. TNT'nin her geçen gün biraz daha yetersiz kaldığı ve TNT2'lerle yarışamayacağı açık; ama diğer yandan kurtulmayı düşündüğün TNT'nin ona verdiğin parayı karşılayacak bir süre kullanılıp kullanılmadığını da düşün. Eğer iyi bir fiyata elden çıkarabiliyorsan güzel. Ancak NVIDIA'nin her yeni işlemcisinde sen de ekran kartını değiştireceksen bu altı ayda bir ekran kartı değiştirmen anlamına gelecek; çünkü NVIDIA altı ayda bir yeni bir işlemci çıkarmak konusunda kararlı. Creative Encore 6X Dxr3 DVD film izlemek isteyenler için en iyi tercih. Ama niyetin DVD seyretmek değilse veya mpeg kartı istemiyorsan Hitachi veya Pioneer'i da düşünebilirsin.

S Bu derginize ilk e-mail'im. Türkiye'nin tartışmasız en iyi oyun dergisi sizsiniz. Geçelim soruma:

2000 yılının ilk hafta sonunda Pentium 200 MMX, 32MB RAM, S3 Virge 2mb ekran kartı, Vestel 15" monitör, 24X CD-ROM (anakartı bilmiyorum) vs. olan sistemimi PentiumIII 600, PII ve PIII uyumlu bir anakart, 128MB SDRAM, Sound Blaster Live! ses kartı, iyi bir hoparlör, iyi bir kasa, 48X Creative CD-ROM'a Voodoo3 3500 ekran kartına upgrade edeceğim (babam tarafından tabii ki). Bu işlem bize (babama) ne kadara patlar? Sizin sayenizde ilk orijinal oyunumu aldım (C&C Tiberian Sun). Bizi bilgilendirdiğiniz için çok teşekkür ederim. Başarılarınızın ve kalitenizin devam etmesi dileğiyle....

—ERÇİN DİKYOL, ANTALYA

C Sevgili Erçin,

Babanın 2000 yılına oldukça iyi bir masrafla gireceği kesin; ama ne kadar olduğunu söylememiz çok zor. Bunun iki sebebi var. Birincisi yılbaşına henüz 2.5 ay var ve bilgisayar dünyasında fiyatlar çok değişken. İkincisi ise İstanbul fiyatları ile Antalya fiyatları arasında ciddi farklar olabilir. Orijinal oyun için de tebrikler. Darısı henüz doğru olanın bilincine varamayan diğer oyuncuların da başına...

S Sevgili *PC GAMER*,

Ben şu an kendi topladığım bilgisayarımla yeni çıkan oyunlar ve programlarla başetmeye çalışıyorum. Sistemimin özellikleri Asus P3B-F anakart, PIII 450, 32MB Matrox G400Max Dualhead ekran kartı, 10.1GB Quantum HDD, 40X LG CD-ROM, 128MB SD-RAM, 56kbps V.90 US-Robotics fax/modem, SB Live! Platinium Ses kartı, 17" VESTEL monitör.

1. Herkesin sorduğu gibi bu sistem beni nereye kadar götürür?

2. Bilgisayarım açılırken sistemin temel özelliklerini gösteren ekranda RAM'ler için NON-ECC yazıyor. ECC ve NON-ECC'nin farkı nedir, performans açısından farkı var mı?

3. Anakartımı Abit BP6 ile değiştirip CPU'mu da 2 tane Celeron 500 taksam daha iyi performans elde edeceğimi düşünüyorum. Sizce bu sistem dururken bunu yapmam mantıklı mı, yoksa hiç üzerinde oynamayayım mı?

4. Ev için ISDN modem alsam benim için ne değişir? Superonline'in ISDN desteği var mı?

5. ISDN uygun değilse internal olan yukarıda yazılı modemimi Diamond Supra 56e external ile değiştirmem benim download hızımı ne kadar etkiler? Hattım dijital.

6. Evde iki bilgisayar var ve ben bu ikisini bağlamak istiyorum. Diğeri Celeron 300a. Önerebileceğiniz Ethernet kartı var mı?

Çok teşekkürler ve yayın hayatınızda başarılar (zaten yeteri kadar başarılısınız ve ben bilgisayar medyasına adınızı silinmeyecek harflerle kazıdığınıza inanıyorum!).

—CEM ALPAY, E-MAIL YOLUYLA

Eğer sizin de RAM'inizin üzerinde çift sayıda RAM modülü varsa bu, Ram'inizin non-ECC olduğunu gösterir. Tek sayıda RAM modülü varsa bu da ECC olduğunun bir göstergesidir.

C Merhaba Cem,

Benzer sisteme sahip herkese söylediğimiz gibi şimdilik tasalanmana gerek yok. Bu sistem, oyunların ortasında iki üç saniyelik takılmalar çıkmaya, piyasadaki yeni donanımlar içini eritmeye başlayana kadar seni idare eder; ama tam bir süre vermek yanlış olur. ECC RAM üzerinden transfer edilen verilerin doğruluğunu kontrol eder. Normal bir Windows kullanıcısı için ECC tipi bir RAM almanın hiçbir avantajı yoktur. ECC tipi RAM'ler güvenliğin ön planda olduğu server'larda tercih edilir ve daha pahalılardır.

Bizce çift Celeron mantıklı değil. Zaten Abit BP6 incelememizde bunu bizzat deneyip çift işlemcinin Windows98 altında ve oyunlarda işe yaramadığını görmüştük. Ancak Windows2000 çıktıktan sonra bu denenebilir. Biraz da Windows 2000'in çift işlemci desteği ve DirectX desteğine bağlı bu.

ISDN modem, ev için pek kullanışlı ve hesaplı değil. En azından ülkemiz için. Bunun en önemli sebebi evine kadar bir hat çekilecek olması ve eğer evin Mecidiyeköy gibi bir iş merkezine yakın değilse, bu sana küçük bir servete mal olabilir. Bunun yerine 2000 yılı içinde hizmete girmesini beklediğimiz Kablo Internet'i bekleyebilirsin. Bu sistem ISDN'in Leased Line'ı yerine kablo TV hatlarını kullanıyor. External modemleri daima daha kullanışlı ve performanslı bulduğumuzu belirttik. Ancak bu fark bu masrafa girmeye değmeyecektir bize göre.

Sonuçta mevcut modemin de kalitesiz ucuz bir modem değil. Ethernet kartı için bir öneri yapmak zor. Elbetteki 3Com ve Intel gibi bu işin liderlerinin ürünleri daha başarılı; ama Surecom gibi ucuz çözümler de işini görecektir. PCG

CÜNEYT HALU

UZATMA DAKİKALARI



ADD-ON'LAR • SENARYO DİSKLERİ • UPGRADE'LER • PATCH'LER

Team Fortress Gerçek Bir Klasik

Bu ay oldukça değişik bir Multiplayer Pack var elimde... *Half-Life*'ın (aslında uzun zaman önce çıkan) 8 haritalık Team Fortress Classic adlı eklentisi. Ben gayet beğendim.



Canal Zone 2, adlı bu harita Capture the Flag için ideal.

Evet, işte yine beraberiz. Her ayın 15-16'sında şu yazımı yazmak için bilgisayarın başına çöktüğüm zaman aynı endişelerle boğuşuyorum. "Bu ay ne yazsam?", "Abi görev paketi falan çıkmadı ki, napcaz?" gibi beyin kemirici sorular kafamda dönüyor. Bu ay da benzer bir durum oldu, aslında birkaç şey çıktı, mesela *Thief Gold*'un demosunu indirip oynadım. Oyunun tam sürümü çıkınca anlatacak güzel bir konu olur, onu bekleyin (And, özellikle de sen!). Bu ay size hazırladığım menüde ise (buna temcit pilavı da deniyor) *Half-Life: Team Fortress Classic* (işte pilav bu) ve geçtiğimiz aylarda CD'lerimizde size verdiğimiz eklenti *USS Darkstar*'la (bu da tatlı niyetine) ilgili bir şeyler konuşmak istiyorum.

İlk başta *Half-Life*'ın versiyon numaralarına değinmem gerekiyor. Eğer *Half-Life* CD'sini bundan yaklaşık bir sene önce satın aldıysanız, sizin elinizdeki 1.0.0.0 versiyonu. Şu sıralar piyasada bulunan versiyon ise 1.0.0.5; zaten bu ay da size kolaylık olması açısından 1.0.0.5'ten 1.0.1.3 versiyonuna yükselten yamayı veriyoruz. *Half-Life*'ı yakın zamanlarda aldıysanız bu yamayla kolayca en son versiyona ulaşacaksınız. Eski *Half-Life*'çıların işi ise biraz daha uzun. Hatırlarsanız Mart sayımızda bu oyunun 1.0.0.6 yamasını vermiştik. Eğer 1.0.0.0 versiyonunun üzerine onu yüklediyseniz ve şu anda elinizde 1.0.0.6 versiyonu varsa, uzun bir Internet faslı sizi bekliyor demektir. Önce 1.0.0.6'dan 1.0.0.8'e yükselten yaklaşık 2MB'lık bir yama yüklemelisiniz. Sonra da asıl baba dosya olan (zaten *Team Fortress Classic* de bununla birlikte geliyor) 1.0.0.8'den 1.0.0.9'a yükseltme yamasını indirmeniz lazım ki, bu dosyanın boyu da 19MB civarında (ilaç gibisin GetRight!). Ondan sonra da son nefesinizi vermeden önce 1.0.0.9'dan 1.0.1.3'e yükseleceksiniz, neyse ki bu dosya da 2MB civarında kısa birşey... Ya da en kötü ihtimalle Aralık'ta veya Ocak'ta bütün bu yamaları CD'mizde vermemizi bekleyebilirsiniz (bu konuda girişimlerim olacak, merak etmeyin).



Evet, yanlış görmüyorsunuz, o bir futbol topu ve Push adlı bu bölümde kaleye gol atmaya çalışıyorsunuz.

Bu arada *USS Darkstar*'ı kurma işini de en sona bırakmanızı öneriyorum, arada yaparsanız uyumsuzluk çıkarabilir. Eğer buraya kadar olan Internet'ten dosya indirme ve yükleme angaryalarını en sonunda atlatabildiyseniz, buyrun oyuna geçelim.

Team Fortress Classic'e ve *USS Darkstar* eklentisine oyunun ana menüsüne katılan Custom Game seçeneğinden ulaşıyorsunuz. Size *Team Fortress Classic* ve *USS Darkstar*'ın olduğu bir liste sunuluyor, istediğinize basıp soldan Activate seçerek başlatıyorsunuz. *Team Fortress* çalışır çalışmaz arayüzün değişmesine bayıldım (zaten eklentilerde böyle şeyleri çok severim). *USS Darkstar*'da da PC Gamer logosu her yerde karşımıza çıkıyor (hatta masalarda PC Gamer dergileri duruyor vs.), bu da güzel tabii. Öncelikle *USS Darkstar*'ı biraz anlatalım bakalım...

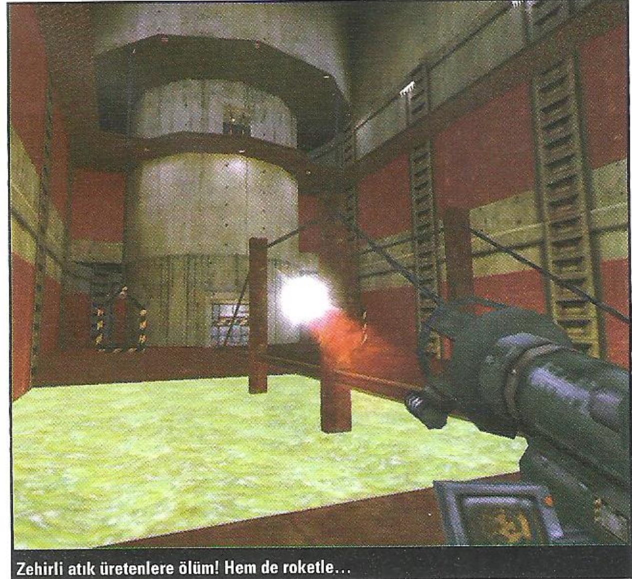
Konumuz belli: Yamuk yumuk yaratıklar USS Darkstar adlı gemiyi ele geçiriyorlar, sizin de kahramanlık damarınız tutuyor. *Half-Life*'ın o inanılmaz atmosferi burada da tabii ki mevcut. Hiç ummadığınız yerlerden canavarlar fırlıyor, dolaplar üzerinize devriliyor, ödünüzü koparan patlamalar oluyor vs. Mesela oyunun başlarında, uçan yaratıklar üzerinde deney yapılan bir oda var, siz de yukarıdan bakıyorsunuz. Aşağıdaki adamlardan birinin "What's going on?" türü bir laf söylediğini duyduğunuzda çok önemsemiyorsunuz; ama ardından kulaklarınızı sağır eden bir patlamayla yerinizden fırlıyorsunuz. İnsanı hazırlıksız yakaladı mı gerçekten korkutuyor, dikkat edin!

Çok büyük canavarlar var, sizin belki 4-5 katınız büyüklükte şeyler... Ama Easy zorluk seviyesinde oynarsanız çok kolay ölüyorlar. Oyundaki seslere de dikkat edin, çok özenilerek hazırlanmışlar.

İlerleyen bölümlerin birinde sizi kapana kıstırıp pis pis gülen yaratıklara bile rastlayacaksınız. *USS Darkstar*, fazla bir yenilik sunmasa da yepyeni 16 bölümle sizi oldukça oyalayacak bir görev paketi.

Asıl bombamız olan *Team Fortress Classic*'e gelince... Merakla beklenen *Team Fortress 2* çıkana kadar biz de kırpık *Classic* versiyonuyla idare ederiz, ne yapalım! Sadece multiplayer için tasarlanan *Team Fortress Classic*, 8 tane harita içeriyor. Bu haritaların her birinde değişik bir çeşit oyun oynanıyor. Mesela ilk harita olan *2 Fortress*'da klasik Capture the Flag oynuyorsunuz. Ancak çok güzel bir yenilik olarak oyuncu sınıflarını görüyoruz. Takım renginizi seçtikten hemen sonra sizden adamınızın sınıfını seçmeniz isteniyor. Bunlar sırasıyla Scout, Sniper, Soldier, Demoman, Medic (doktorluk bile yapabiliyoruz, işe bak!), HWGuy, Pyro, Spy ve Engineer. Çok yaratıcı bir fikir. Grafik ayrıntıları da unutulmamış, mesela Medic olarak oynarken ilk silahın yerinde bir sağlık çantası oluyor ve bununla adamları iyileştiriyorsunuz. Sağlık çantasının çizimi ve işlevi çok şık...

Diğer haritalardan da örnek verelim. İkinci harita olan Canal Zone 2'de çeşitli bölgeleri kontrol altına almaya çalışıyorsunuz. Üssünüzden bayraklar alıp bunları çeşitli noktalara dikmeniz ve o noktayı 30 saniye boyunca elinizde tutarak puan almanız lazım; ama burada da bayrağı taşıyan oyuncu yarı hızda hareket ediyor. Sonra 3 takımla oynanan üçüncü haritamız Hunted geliyor. Burada da bir suikast olayımız var. Bir kişi Hunted (kovalanan), bir takım Assassins (suikastçiler) ve diğer takım da Bodyguards oluyor. Bodyguard'lar kovalananı korumaya, suikastçiler ise öldürmeye uğraşıyor. Kovalanan ise... hmm, şey, kaçmaya çalışıyor. Diğer haritalarda da değişik oyunlar oynanıyor. İnsan *Rainbow Six* oynarmış gibi hissediyor kendini zaman zaman...


Zehirli atık üretenlere ölüm! Hem de roketle...

Internet oyunlarını bulmak ve bunlara katılmak çok kolay; ama CD Key sorun yaratıyor. Piyasadaki CD'lerin numarası sanırım yasaklanmış, o numarayla Internet oyunlarına katılamıyoruz. Bu durumda da tek seçeneğimiz LAN üzerinden oynamak. Oyundaki bütün kuralları (frag limit, time limit vs.) belirleyebiliyor ve karakterinizin görüntüsünü istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz (Customize menüsünden). Yalnız ufak bir aksaklığa rastladım: LAN oyunlarından Disconnect diyerek çıktığınızda oyun zaman zaman takılıyor, buna dikkat edin, sinir bozabilir. Üstelik Ctrl-Alt-Delete yaparak End Task dediğinizde de Windows'un çözünürlüğü 800x600 olarak kalıyor, bu da berbat... Ancak *Team Fortress* genel olarak son derece başarılı ve eğlenceli.

Gelecek ay sanırım size *Thief Gold* anlatırım, bir yandan da *Settlers III* için *Quest of the Amazons* adlı bir ek paket geliyor. Ondan da haberiniz olsun. Bu köşeyi üç sayfaya çıkarsak hiç fena olmayacak yahu... Kendinize çok dikkat edin.

cuneyt@pcgamer.com.tr

PCG

PATCH'LER

***DUNGEON KEEPER 2* v. 1.51** (Electronic Arts): BU GÜNCELLEME KAYDEDİLMİŞ OYUNLARI ETKİLİYOR. Yamayı yükledikten sonra önceden kaydedilmiş oyunları yüklerseniz o bölümün başından başlıyorsunuz. Giderilen hatalar: 1024x768 çözünürlük desteği. No Mans Land haritası eklenmiş (2 oyuncu, Multiplayer ve Skirmish). Circlet haritası eklenmiş (3 oyuncu, Multiplayer ve Skirmish). Patrol haritası eklenmiş (4 oyuncu, Multiplayer ve Skirmish). Pressure haritası eklenmiş (3 oyuncu, sadece Skirmish). My Pet Dungeon'a Torment adlı bölüm eklenmiş. Olympia haritası eklenmiş (4 oyuncu, Multiplayer ve Skirmish). Ayrıca Bonus Pack 1'de: Tek bir yaratık kaldığında "The battle in the Combat Pit is over" çıkıyor. Ana menüden "Quit" seçtiğinizde emin olup olmadığınız soruluyor. Araştırılacak yeni büyüler var; ancak yer olmadığı zaman "Your Library does not have enough storage" mesajı veriliyor. Bölümlerin sonuna "Press Space to go to Debriefing Screen or Escape to Continue" mesajı konmuş. Birkaç Temple Recipe daha eklenmiş. 150MB boş hard disk alanı olup olmadığı kontrol ediliyor (takas dosyası için). Hero Alarm Trap için çiçek ikonu eklenmiş. Multiplayer'a çok satırlı chat penceresi konmuş. Düşman Imp'lerin güçlendirilmiş duvarlardan geçememelerini sağlayan bir seçenek eklenmiş. Mana almak için yeni bir hile konmuş. Multiplayer'da zaman sınırına gelinirken ve bütün oyuncular haritayı seçmemişse uyarı çıkıyor. A3D desteği eklenmiş. Oyunun kaydedildiği daha sağlam bir şekilde doğrulanıyor. Lav topları iyileştirilmiş. Multiplayer'da Allies penceresi düzenlenmiş. Kaydırma çubuklarında o anki değer gösteriliyor. Single Player'da GUI aktifken oynayabilme imkanı sağlanmış. Multiplayer'da Allies penceresinde "Message To" özelliği getirilmiş. Torture Chamber'da Mistress'ların kırbaç efektleri eklenmiş. Multiplayer'da oyuncunun ayrıntıları düzenlenmiş. Birçok değişiklik daha var, readme dosyalarına bakın. DK2UPDATE.EXE

***WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR* v. 1.1** (SSI): Rites of War'u son versiyona güncelliyor. Değişiklikler hakkında tam bilgi veren bir readme dosyası göremedik. *RITESOFWAR.EXE*

***HALF LIFE* v. 1.0.1.0 to 1.0.1.3** (Sierra): Eklenen özellikler: Mod browser'da artık .zip dosya uzantısı da destekleniyor. Bu güncellemede TF Stats geliyor. Sunucudan dosyaları alıp sonuçları bir Web sayfası biçiminde görüntüleme imkanı. Bilgi için \halşife\tfc\TFStats.htm dosyasına bakın. Sunucu artık user id ile yasak koyma (ban) imkanı tanıyor. \halşife\tfc\manual klasöründeki TFCServer.htm dosyasına bakın. TFC açıklamalarına TFC sunucusu çalıştırılması da eklenmiş. Bu güncellemedeki düzeltmeler: Sunucuya ilk bağlanışta kablolu modem kullanıcılarının karşılaştıkları hatalar giderilmiş. Dört kişilik TFC haritalarında 4 numaralı takım da puan alabiliyor. TFC'te bazı bombalardaki hatalar giderilmiş. Demo Playback düzeltilmiş. Kullanıcı bilgilerinin silinmesi önlenmiş. Kapı ağızlarında oyalanan casuslar sunucudaki herkesin düşmesine neden olmayacaklar. Takım değiştirdiğiniz zaman bombalar patlamayacak. Dedicated server'da hw.dll dosyasının doğrulanması gerekmeyecek. Daha birçok değişiklik var. 10051013.EXE


DUNGEON KEEPER 2

BU PATCH'LERİN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA

MULTI-PLAY

NETWORK • MODEM • TEKE TEK • ONLINE OYUNLAR



Multiplay üzerine bir sohbet

Dergimizin eski 3D shooter editörü Kaan sağolsun ricamı kırmadı, bana oyunlar üzerine bir sohbet için zaman ayırdı ve birbirinden değerli görüşleriyle bizleri aydınlattı. Şimdi düşünüyorum da keşke bu işe hiç kalkışmasaydık.

M: Kaan, son zamanlarda dergiden uzaksın; ama oyun dünyasına uzak olmadığını biliyorum. Benim köşem multiplayer oyunlar üzerine, senin olayın ise 3D shoter dilersen ilk olarak multiplayer arenadaki shooter'lara bir bakalım.

K: Olur.

M: Tamam o zaman. Bu ara hemen her oyun sever ister 3D shootercı olsun ister olmasın heyecanla *Quake 3: Arena*'yı bekliyor. Haksız da değiller yani. Birincisi *Quake* adının heybeti zaten ortada, ikincisi oyunun muhteşem grafiklerini gören herkesin aklını başından alıyor. Test sürümü server'ları bile dolup taşıyor. Eh tam sürümünün fırtınalar yaratacağı kesin. Tabii bir betayla yetinmek zorunda kalmazsak iyi; ama ne yalan söyleyeyim ben *Quake*'in oyun tarzının artık son demlerini yaşadığını düşünüyorum. Buna daha önceki bir yazımda da değinmiştim. Multiplayer oyunlar gün geçtikçe daha çok takım oyunları haline geliyor. Heyecanla beklenenen, multiplayer yönü kuvvetli diğer oyunların tümü ekip olma hissini yaşatma iddiasındalar. Sen ne diyorsun?

K: Vallahi haklısın da... Ne bileyim işte... Doğru yani.

M: anladım sanırım hemfikiriz. Yani şöyle bir düşünelim iki güçlü ekip birbirine karşı savaşıyor. Elemanlardan biri de sensin. Yalnızca kendin için savaşmıyorsun, aynı zamanda takım arkadaşlarının da hayatı sana bağlı. Birkaç kişilik gruplarla düşmanı çeviriyorsunuz ya da pusuya düşen arkadaşlarınızı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Derken ele geçirdiğiniz bir tank ya da jip'e atlıyorsunuz takım arkadaşınız aracı sürerken siz de etrafa ateş kusuyorsunuz. Bunu becerebilmek için elbette son derece uyumlu bir ekip olmanız gerek. Bunun düşüncesi bile insanı heyecanlandırmıyor mu? Tamam, Deatmatch'da *Quake* en iyisi, bunu kabul ediyorum; ama mesele insanların artık deathmatch oynamayı eskisi kadar zevkli bulup bulmadıkları. *PC Gamer*'da *Quake* oynamak zevkli oluyor; çünkü Tuğbek'in, Güven'in ya da Cüneyt'in ruhları duymadan omurgalarını Rail'lemek çok keyifli; ama ölüp ölüp dirildiğiniz için bu iş bir süre sonra esprisini kaybediyor. Hem zaten *Quake* klanları da bir çeşit takım ruhuna olan özlemden oluşturuluyor zaten. Ne dersin buna?



Hazır adı geçmişken son *Quake 3* screenshot'larını vermeyi unutmayalım.

K: (ağzını kapatmaya çalışarak esner) Doğrusun abi.

M: Anladım. Pekala istersen senin bu aralar oynadığın oyunlardan bahsedelim. En son ne oynuyorsun?

K: En son *Half Life*'da Xen boyutuna geçtim abi. Bi görsen şahane.

M: (bir süre sesiz kaldıktan sonra) Vay vay. Oralara dek gelebildin ha! Ne diyeyim helal olsun. Neyse anlaşıldı 3D olayını ardımızda bırakalım. Multiplay deyince akla birde real-time strateji'ler gelir. Tabii en son çıkanı da malum. *C&C Tiberian Sun*'ı nasıl buldun? Beğendin mi?

K: iyidir herhalde...

M: Bence bu oyun adına yakışanı veremedi bizlere. *Starcraft*'ı ilk oynayışımı hatırlıyorum da pek çok kişi gibi ben de *WarCraft*'ın uzayda geçen versyonunu beklerken bambaşka bir şeyle karşılaşmıştım. *StarCraft*'ın her ırkının kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardı. Multiplayer oynarken hiçbir ırk 1-0 önde başlamıyordu; ama *C&C* öyle mi?.. NOD'larla oynarken üç beş top'u diziyorsun üssünün etrafına, arkalarına bir lazer çakıyorsun... Eh yaklaşanı indiriyorsun. Sonracıma, Subterran apc'ne dolduruyorsun Engineer'larını, raki'nin ağlamaklı bakışları arasında bilumum tesisi kapıveriyorsun. Bu yüzden biz Dergide *C&C* oynarken ya iki tarafta NOD oluyor ya da iki tarafta GDI. Yoksa yenilen (ki bu genelde GDI'ı seçen olur) belki de haklı olarak güçlerin eşit olmadığını savunuyor. Bu tür oyunlardaki dengesizlikler çok sinir bozucu değil mi?

K: (Gözlerini kırpıştırıp) Denge iyidir!

M: Fena halde haklısın abi. Peki bu ayın flaş oyunlarından birine bakalım. Biliyorsun *FIFA2000* geldi. Burada seninle de epeyce oynadık. Eski FIFA oyunlarıyla karşılaştırdığımızda multipayer oynama özellikleri daha olumlu bence. Birincisi o abuk subuk topla zıplama hareketinin etkisini büyük oranda yitirmesi çok olumlu. İkinci olarak da hani bizim "hurra taktiği" adını verdiğimiz sürekli pas yapıp rakibi abandone etme olayı da sökmüyor. Kısacası artık oyunlar harala gürele içinde değil de, daha çok bir mücadele şeklinde geçebilir gibi geliyor bana. Hem gelişen grafikler, hareketler ve taktik özellikler oyundan alınan zevki de katlamış. Ya sen *FIFA 2000*'e ne diyorsun peki?

K: vallahi ben fifadan anlamam; ama Amiga'da bir Kickoff vardı y...

M: (Derhal araya girer ve sözünü keserek) Tamamdır haklısın. Anlıyorum seni. Neyse bu aylık sayfa sınırımıza ulaştık. Sana çok teşekkür ederim engin bilgi hazineni bizimle paylaştın. Sağol.

K: ama...

M: Görüşürüz (hızla uzaklaşır)...

K: ....

mustafa@pcgamer.com.tr

PCG



GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

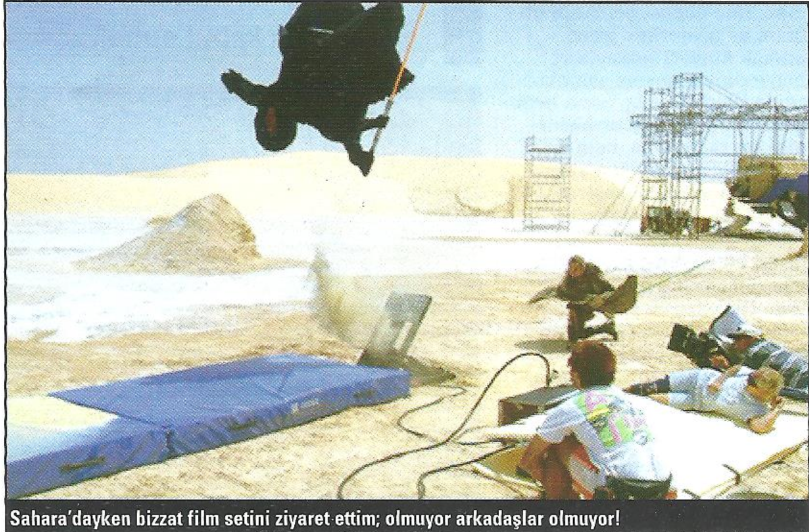
Star Wars Faciası

Star Wars kavramı öylesine sömürülmüş ki geriye görsel efektlerden ve kültür emperyalizminden başka bir şey kalmamış.

Herkes gibi ben de filmin geldiği o cuma günü Beyoğlu'ndaydım. Mustafa ve Kaan da beni bu kara günümde yalnız bırakmadılar. Olayı abartıp haftalar öncesinden bilet falan almamıştım (İstanbul'da olsaydım da almazdım herhalde). Star Wars ve Indiana Jones serileriyle büyüdüğüm için bu filmi de bekliyordum tabii ki. Açıkça söylemek gerekirse bilet kuyrukları falan yoktu; hatta filmi izlediğim salon da gayet bomboştu. Neyse film başladı ve bitti. Suratlarımız asık olarak salonu terk-i diyar eyledik. Hangimizin film hakkında konuşacağını bekliyordum ki bir patlama yaşandı ve hep bir ağızdan filme saydırmaya başladık.

Aslında film sırasında kahkahalarımızla salonun akustiğini test ettiğimizi itiraf etmeliyim. Sakın esprilere (espri denirse) güldüğümüzü zannetmeyin. Hani insanın sinirleri bozulur da krize falan girer ya, işte bizimkisi de öyle bir şeydi. Sanırım Bölüm 1'in benim için tam bir hayal kırıklığını olduğunu anlamışsınızdır. Benim kuşağımın da benim gibi hissettiğini düşünüyorum. George Lucas, kendi yarattığı bir dünyayı öylesine sömürmüş öylesine tüketmiş ki geriye görsel efektlerden ve kültür emperyalizminden başka bir şey kalmamış. Bir zamanlar serinin kendine has bir felsefesi vardı. Şimdi ise bir felsefe çorbasından başka bir şey değil. Kendi kültürlerinden başka her kültürden yararlanmışlar daha doğrusu kanının son damlasına kadar içmişler.

Kıyafetlerdeki Japon rüzgarını, Budist öğretiyle yoğrulmuş ortaçağ asaletine sahip Jedi şövalyelerini ya da antik Yunan atmosferindeki parlamentoyu fark etmişsinizdir. Zaten bu tür olaylardan etkilendiğini inkar etmiyor George Lucas; ama bir sentez yakalamak varken elindeki hammaddeyi sadece süsleyip püsleyerek direkt olarak seyircinin karşısına koymak bana pek doğru gelmiyor.



Sahara'dayken bizzat film setini ziyaret ettim; olmuyor arkadaşlar olmuyor!

Ayrıca aksiyon olayının da dibine vurulduğunu düşünüyorum. Eskiden ışın kılıcı denilen zımbırtının ortaya çıkmasını filmin sonuna kadar beklerdik; ama şimdi sağ olsun Jedi şövalyelerimiz mümkün olan her fırsatta aleti ortaya çıkarıp "racon" kesiyorlar. Jedi olayının hiçbir büyüsü, hiçbir gizemi kalmamış. Konseydeki eciş bücüş tipler sirklerdeki hilkat garibelerini anımsatıyor (belki de onlardan esinlenerek tasarlanmışlardır). Kokain taciri kılığında ahkam kesen bir Samuel Jackson (zenci Jedi), durmadan vıdı vıdı eden kamburu çıkmış bir Yoda ve tarifi güç, abuk sabuk bir sürü tip. Çeşitli yaratıkların ortalıkta gezinmesine karşı değilim; ama filmi sırf onlarla doldurup bütün olayı bir cümbüşe dönüştürmenin gerekliliğini de kavramış değilim. Özellikle şu Car Car olayı gerçekten beni yıprattı. Farklı kitlelere (veletlere) hitap edip cebimi dolarlarla dolduracağım diye böyle bir palyaçoyu Jedi alemlerine salmayı hatta kahraman ilan etmeyi hiç anlamıyorum. Filmin broşürlerinde "bir palyaço, bir dost" diye tarif edilen Car Car için Internet'te birçok ölüm sitesi açıldığını biliyor muydunuz? Bir tanesi bizzat şahsıma ait. Aslında filmde kurcalanabilecek birkaç güzel nokta vardı; ama Lucas bunların üzerine gitmek yerine senaryonun tamamını ticari ellere teslim etmiş gözüküyor. Örneğin karanlık tarafı temsil eden Sith ırkı hakkında devamlı ikili takılmalarından başka adam gibi hiçbir şey anlatılmıyor ya da Anakin'in babasının meçhul olması (Meryem Ana'ya bir gönderme galiba)... Bunlar gibi birkaç orijinal fikrin irdelenmeyip pas geçilmesi gerçekten de çok acı.



Ne varsa eskilerde var. Bak Jabba'ya, çakı gibi maşallah...

Neyse, bütün bunları bir kenara bırakıp biraz da benim sanal dünyama bir göz atalım. Bu aralar hem *Outcast*'i tırmalamaya devam ediyor, hem de *Nocturne*'ün yolunu gözlüyorum. Bir de *Homeworld* ile haşır neşir olduğumu söylemeliyim. Oyunun grafik ve müziklerinin dinlendirici bir etkisi var üzerimde. Olayın uzayda kurgulanmış ve bu durumun birçok farklı görüş açısıyla desteklenmiş olması, oyuna bambaşka bir derinlik katmış. Bir dahaki sayıda adam gibi bir yazıyla karşınıza çıkma ümidiyle şimdilik hoşçakalın.

guven@pcgamer.com.tr

PCG

SERPİL ULUTÜRK

OYUNGEZER



REAL TIME YANILSAMALAR • SAYIKLAMALAR • BİTMEYEN OYUNLAR

Sarı Yapraklar ve Sıkıcı Tekrarlar

Birkaç yıl önce *Myst* ilk çıktığında bunun bütün vaktimi seve seve vereceğim, bitirmeden huzura kavuşamayacağım bir oyun olduğunu düşünmüştüm; ama birkaç gün kol çevirip, kapı açtıktan sonra bunun aslında o kadar da çarpıcı bir şey olmadığını kabul etmek zorunda kaldım.

Ekim ayı yani sonbaharın en karakteristik günleri geride kaldı. İstanbul'un tek sonbahar ayı olan bu ay içinde olması gerektiği gibi birçok sarı ve kuru yaprağı ayaklarımın altında çıtırdattım ve bundan özel bir tat aldım. Yine olması gerektiği gibi bu ay gösterime giren önemli filmleri sırasıyla ve beğendiğim sinema salonlarında izledim ve bu bana hem görevimi yerine getirmişim gibi bir rahatlama, hem de sinemasız geçen uzun yazın ardından açlığımı giderme mutluluğu verdi. Olması gerektiği gibi okul açıldı ve ben de iyi bir öğrenci olup mümkün olduğunca çok derse girdim. Ders sonlarında kantine inip kahve içmek de bu işin keyif noktası olarak gündelik hayatımdaki yerini aldı. Sonbahar için sakladığım müzikleri dinledim, özlediğim ve bana geçen sonbaharı anımsatan şarkıları özellikle de.

İstanbul'da bütün sonbaharı neredeyse tek başına üstlenen Ekim ayında bilgisayardan ve oyunlardan alışık olmadığım kadar uzak durdum ya da uzak kaldım. Olması gerekenin aksine oynamak istediğim oyunlar listesi ne uzadı, ne kısaldı. Bu durumu garipsedim ve oynamam gereken oyunlar listesi çıkarmam gerektiğini düşündüm, tıpkı gitmem gereken filmler, girmem gereken dersler, dinlemem gereken müzikler ve üstünde yürümem gereken yapraklar listesi gibi. Oyun oynamanın bir sorumluluk mu yoksa bir tercih mi olduğuna karar vermek için iyi bir yöntemdi bu. Aslında bu, hayatta yaptığınız her şey için geçerli olabilecek bir şey; sorumluluklarınızın ve yapmak istediklerinizin listesini çıkarırsınız, sonra iki listede birbiriyle çakışan maddelerden "hayatın gerçekleri" adı altında yeni bir liste üretebilirsiniz. Gerçi bu hesaba göre hayatınızın en büyük gerçeğinin liste yapmak olduğu sonucuna da varabilirsiniz; ama çok doğru bir mantık yürütme olmaz bu, tabii yine de siz bilirsiniz.

Bu ay ofisteki gündemimizde iki şey vardı; biri Tüm Zamanların En İyi 50 Oyununu seçme telaşı, diğeri *Rainbow Six: Rogue Spear*. İkisi de son derece gürültülü ve hassas stratejiler üzerine kurulu çalışmalarla geçti. *Rouge Spear* konusunda başlangıçta oldukça önyargılı davrandığımı kabul etmeliyim. Tıpkı çok beğenilen her şeye gösterdiğim tepki gibi *Rouge Spear* için de kötü şeyler düşündüm. Sonra insanlar ofiste bağıra çağıra multiplay terörist avlarken ilk başlarda biraz burun kıvırarak izlemeye başladım oyunlarını sonra "hadi bir deneyeyim" dedim ve ekibe katıldım. Sonrası oldukça heyecanlıydı. Her zaman tercih edeceğim bir şey olmasa da zaman zaman, hiç değilse motive olmak için böyle eğlencelere hayır dememek gerekiyor sanırım. Yine de çok beğenilen şeyler konusundaki tezimden vazgeçmiş değilim, yani hala hiçbir güç bana Titanic'i baştan sona izletemez ya da üst üste iki şarkıdan fazla Mariah Carey dinletemez.

Öte yandan artık "benim oyunum" demekte herhangi bir sakınca görmediğim *Civilization II*, yaptığımız "yıllık ofis içi oylaması"nda geçen yılın En İyi 50 listesindeki ye-



Civilization II: Test of Time son çıkan olsa da en iyi *Civilization* oyunu olmaktan uzak.



İşte *Civilizatio II*'de en çok hoşuma giden sahne. Bir settler, gelecekte uzaydaki kolonilere kadar açılacak olan bir uygarlığın ilk tohumunu atıyor.

rini yani Tüm Zamanların En İyi İkinci Oyunu olma ünvanını korudu. Fanatik bir taraftar olarak bu durumu "olsun, o gönüllerin şampiyonu" şeklinde yorumluyorum. Ayrıca yapımının üstünden bunca yıl geçmiş ve bu arada onu aşmaya çalışan bazı oyunlar yapılmış olmasına rağmen tartışmasız üstünlüğünün sürüyor olmasını bile yeterince başarılı buluyorum. Bu ay biraz da bu durumu fırsat bilip *Civilization*'a kısa süreli de olsa bir dönüş yaptım; ama *Civ2*'yle değil, MicroProse'un *Test of Time*'ıyla. Zaten dönüşümün kısa süreli olmasının sebebi bu. Eğer tam ismiyle *Sid Meier's Civilization II* oyununu tekrar oynamaya başlasaydım muhtemelen bu yazıyı, verdiğim kısa bir ara sırasında yazıyor olurdum. Biliyorsunuz, Sid Meier'ın *Civ2*'den sonra yeni bir Civilization oyunu olmadı. O, yoluna *Alpha Centauri*'yle devam ederken Activision ve Microprose iki ayrı *Civilization* yaptılar. Bunlardan Activision'ın *Call to Power*'ını büyük bir heyecanla beklemiş sonra da bu işin Sid'siz olmayacağını anlamıştık. Bu yüzden başından beri *Test of Time* için fazla umutlanmadım; ama bence *CTP*'dan daha dürüst bir yaklaşımla hazırlanmış bu oyun. En azından Sid Meier'ın yaptıklarına ekleyebilecek bir şeyleri olmadığını açıkça kabul edip (bu durum yalnız MicroProse için geçerli değil elbette, bu saatten sonra kimsenin kolay kolay *Civ II*'den üstün bir *Civ II* yapabileceğini ummamak gerekiyor) sadece grafiklerle, arayüzlerle oynamışlar. Bir de farklı oynanış modları ekleyerek kendi yapabileceklerinin ne olduğunu göstermişler (gerçi o da büyük ölçüde *Gold Edition*'ı hatırlatıyor; ama bunun üstünde durmaya değmez). Sonuçta eski oyunla kıyaslandığında *Civilization II: Test of Time* oldukça başarısız. Az önce de belirttiğim gibi herhangi bir yenilik getirmemesi bile kabul edilebilir bir şey; fakat oyun içinde yapılan tek değişiklik olan grafiklerin hiç olmazsa eskisini aratmamasını bekliyor insan. Ama hayır, onlar da eskisinden kötü; çünkü okunmuyor, anlaşılmıyor, gözleri bozuyor ve hep "nerde o eski günler" dedirtiyor. Her şeye rağmen bu oyunun bir *Civilization* olması insanı bir süreliğine oyalamaya yetiyor. Eğer Sid Meier'ın *Civ2*'sini oynamadıysanız zaten hiç sorun yok, bu fırsatı kaçırmayın; ama elinizde bu oyun varsa bir yenisini almaya gerek yok. Son bir nokta da şu: Oyundaki multiplayer seçeneği, doğru rakibi bulduğunuz zaman son derece keyifli olabiliyor; ama her zamanki gibi stratejisi sağlam olmayan birine karşı oynamaktansa bilgisayara karşı oynamak daha anlamlı.



Hey bu işte ben de varım! Güzel bir kız işin içine girmeden hiçbir operasyon bitmez.

Bu ayın bir başka can sıkıcı devam (ya da tekrar) oyunu da *Myst: Masterpiece Edition* oldu. Birkaç yıl önce *Myst* ilk çıktığında bunun bütün vaktimi seve seve vereceğim, bitirmeden huzura kavuşamayacağım bir oyun olduğunu düşünmüştüm; ama birkaç gün kol çevirip, kapı açtıktan sonra bu işleri yapmanın aslında o kadar da çarpıcı bir şey olmadığını kabul etmek zorunda kaldım. Evet, ortam farklıydı, bütünüyle yalnız kalmıştım ve bir efsanenin peşinde, ele geçirebileceğim herhangi bir şey arayarak sürükleniyordum. Bunlar önemli ayrıntılar; fakat dediğim gibi oynanış çok yavandı, sınırlıydı. Sonra bu efsaneyi çözmesem de bir şey kaçırmayacağıma karar verip *Riven* çıkana kadar hafızamdan sildim *Myst*'i. *Riven*'da da durumun çok farklı olmadığını gördüm sonra. Yine sanki bir resim sergisi gezerken arada düğmelere basıyor, birtakım gelişmiş taşıma araçlarıyla seyahat ediyor, bazı makinelerin sırrını çözmeye çalışıyor ve sonuçta bütün bunları yapmaktan sıkılıyordum. Ayrıca bir makineyi çalıştırmak için kilometrelerce ötedeki bir noktada anlamsız bir yere gizlenmiş bir düğmenin şifresini çözmek gibi mantık zinciri olmayan işler yapmak ve yolumu tesadüflerle bulmaya çalışmak pek de eğlenceli değildi. *Riven*'ı *Myst*'ten daha çok oynadım; ama yine bitirmeye gerek duymadan bıraktım.



Myst'te ki bu küçük batık gemi bana hep hüzün vermiştir.

İşte şimdi de *Myst: Masterpiece Edition* çıktı karşıma. Eskisinden çok farklı olamayacağını biliyordum tabii, yine de hem bir adventure sever olarak, hem de serinin önceki oyunlarını oynamış bir ilgili olarak bu oyuna zaman ayırmak istedim. Hem de merak ettim işte. Sonuç: Söylenecek ve görülecek yeni bir şey yok. Yine elinizde bir günlükle yapayalnız, tapınaklardaki tablolarla, makine dairesi benzeri mekanlarda kontrol panelleriyle, depoların başındaki musluklarla, adaları bağlayan köprülerle, gizli geçitlerle ve şizofrenik ama kesinlikle yine öncekiler gibi hoş bir müzikle oyunun gerçeğini yakalamaya, bulmaya çalışacaksınız ve bana kalırsa bir noktadan sonra büyük ihtimalle sıkılacaksınız. Eğer *Myst*'i ve *Riven*'ı beğendiyseniz bu oyunu hiç tereddütsüz edinebilirsiniz; ama beğenmediyseniz böyle bir oyunun çıktığından bile haberadar değilmiş gibi davranmanızda hiçbir sakınca görmüyorum ben. Zira karşınızda yine aynı görüntüler, aynı hikaye, aynı bulmacalar olacak. Ve siz önceki iki oyunda ne hissettiyseniz aynısını hissedeceksiniz.

Sonuç olarak bu ay size *Rainbow Six: Rouge Spear* dışında önerebileceğim yeni bir oyun yok; ancak kesinlikle önermek istediğim bir film var. Bu yazıyı okuduğunuz sırada hala gösterimdeyse Blair Witch Project'i izleyin derim, beğenmeyecek olsanız bile izleyin. Sıradan bir korku filminden, daha doğrusu sıradan bir filmden çok uzak şeyler bulacaksınız saklı ve tehlikeli hikayesinde. Filmi izlemeye karar verirseniz önce bir www.blairwitch.com adresini ziyaret edin. Gerçi ben filmi gördükten sonra web sitesine baktım ve tam da yönetmenlerinin istediği gibi kafam iyice karıştı; ama sanırım doğru sıralama önce web sitesi, sonra film olmalıydı.

Bir de sonbaharı İstanbul'da geçirenler için son bir şey: Size Taksim Gezi Parkı'nın sarı yapraklarını öneriyorum, mevsimin en kuru ve en sarı ve en terk edilmiş ve en kalabalık yaprakları orada, tabii listenizde yaprak ezmek varsa.

serpil@pcgamer.com.tr

PCG

TUĞBEK ÖLEK



MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI • SAVAŞ OYUNLARI • TAKTİK SAVAŞ

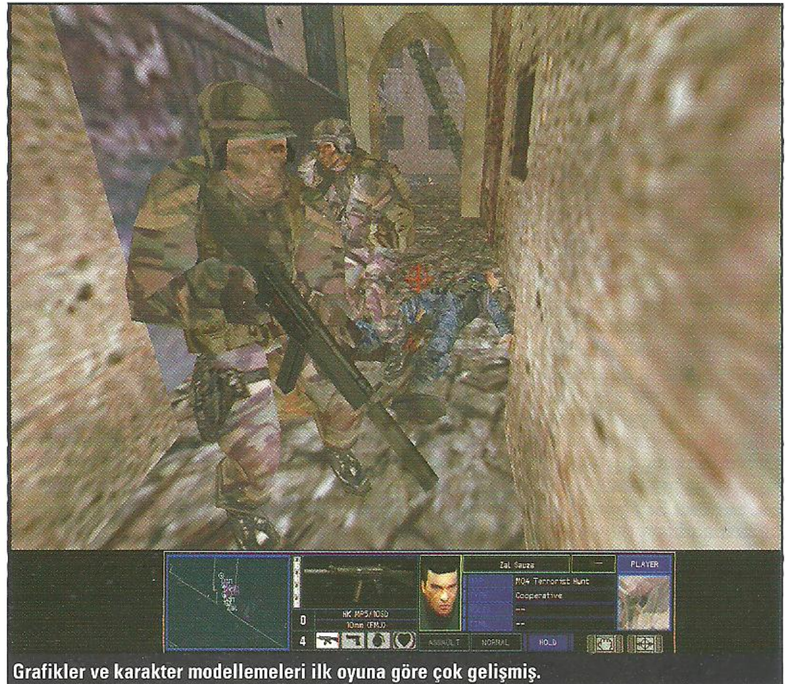
Kızıl Fırtına

Homeworld'ü oynamayı yarım bıraktırabilecek kadar harika şey ne olabilirdi ki... Elbette Tom Clancy'nin iki baş yapıtı *Rainbow Six* ve *Gökkuşağı 6.*

Hatırlarsanız geçen ay kendime söz vermiştim. En azından bir ay *Homeworld*'ü kesintisiz oynayacaktım. Bu sözümü tuttuğumu söyleyemem (daha önce verdiğim pek çok söz gibi); en azından evimi, Hiagara'yı bulmak için iki haftamı harcadım, sonunda da buldum. Sözümü tutmadığımı söylemek biraz haksızlık olur. Üstelik *Homeworld* macerasıyla arama girmeyi hak eden iki harikayı uzun süre beklettim. *Homeworld*'ü oynamayı yarım bıraktıracak kadar harika şey ne olabilirdi ki?.. Elbette Tom Clancy'nin iki baş yapıtı *Rainbow Six* ve *Gökkuşağı 6.*

Rainbow Six: Rouge Spear'ı zaten hepiniz biliyorsunuz; çünkü 84 - 87. sayfalar arasında oyunun geniş bir açıklaması vardı ve eminim ki içinizden hiçbiriniz ayın oyununu es geçmediniz (dergiyi okumaya benim köşemden başlayan yoktur herhalde?!). *Gökkuşağı 6* ise oyuna konu olan kitabın Türkçe baskısının ismi. Başka bir deyişle orijinali 1998 yazında yayınlanan *Rainbow Six*'in romanı, bir yıl sonra Türkçeye çevrildi.

Tamam şimdi sakin olup en baştan alalım; çünkü içimizde konuyu tam bilmeyenler olabilir. *Rainbow Six*'in üzerinde hepiniz "Tom Clancy's" ibaresini görmüş ve pek çoğunuz kim bu Tom Clancy demişsinizdir. Tom Clancy, eski bir CIA ajanı. Daha doğrusu CIA'ın Stratejik Savunma Silahları Uzmanı. Zaten Red Storm oyunlarının inanılmaz gerçeklikteki silah kullanımının sebebi de bu. Emekli olduktan sonra kendini edebiyata vermiş Tom Clancy, dehşet birikimi sayesinde milyonların gönlünde taht kurmuş. Best Seller denen nerede olduğunu asla öğrenemediğim meşhur liste onun romanlarıyla dolup taşmış. Hatta yazdığı pek çok romanın filmi bile çekilmiş. Mesela Sean Connery'nin oynadığı Kızıl Ekim aslen bir Tom Clancy romanı.



Grafikler ve karakter modellemeleri ilk oyuna göre çok gelişmiş.

Ne yazık ki filmlerinin hiçbiri romanların başarısını yakalayamamış. Ancak üstadın gerek roman ve gerekse filmlerden çok iyi para kazandığını bilmeyen yok. Amerika'da paraları benzin istasyonu ya da bar açarak değerlendirme adeti olmadığından Tom Clancy, servetinin bir kısmını bilgisayar oyunları dünyasına yatırmış. Bir multimedya firmasıyla ortak olarak kurduğu oyun firması Red Storm Entertainment, ismini üstadı meşhur eden ilk roman olan Kızıl Fırtına'dan alıyor. Red Storm, Tom Clancy'nin romanları üzerine odaklanmış oyunlar hazırlıyor. Başka bir deyişle Red Storm'un sahibi eski bir CIA ajanı. Tom Clancy'nin oyun severler için yazdığı mektupları *www.rainbow6.com/corporatehq/updates/clancy_archives.html* adresinden okuyabilirsiniz.



Rouge Spear içinde pek çok bug var. Bunlardan biri de ara sıra cesetlerin yer çekimi kanunlarına karşı koyması.

Tom Clancy romanlarının filmleri pek tutmadı; ama oyunları hak ettiği yere kavuşmuş gözüküyor. *Rainbow Six*'i geçen yılın en iyi multiplayer oyunu seçmiştik. Bu ay piyasaya çıkan iki yeni oyunu *Rainbow Six: Rouge Spear* ve *Force 21*'de editörün seçimi aldı. Kısacası Red Storm, az ama öz oyun yapan sıkı firmalar kervanında Blizzard ve Cavedog'un yanında yer alıyor.

Dediğim gibi henüz *Homeworld* bitmeden gelen *Rouge Spear* ve *Gökkuşağı 6* (aslında bu ismi kullanmak istemiyorum; fakat kötü de olsa çevirmenin takdiri bu) birkaç gün beklemek zorunda kaldı. Daha sonra *Homeworld*'ü bilgisayar kasamın üzerine atıp (bu şaheseri tozlu rafa gömemezdim!) her ikisine birden sarıldım. Her ikisinin sonuçları da korkunçtu.

Rouge Spear yüzünden bu ay sadece *PC Gamer* değil, kardeş dergimiz Computer Shopping bile geç kalma tehlikesi atlattı. Zira teknik editör arkadaşlarımız ellerindeki son teknoloji cihazları unutup operasyon heyecanına daldılar. Sadece onlar değil, sevgili spor muhabirimiz, pardon editörümüz Cem bile *Fifa*'ya el sürmez oldu. Sonuç; sabahlara kadar süren multiplayer sekansları. Gönül rahatlığıyla diyebilirim ki *Rouge Spear,* bugüne kadar ofisimizi en çok etkileyen multiplayer oyun oldu.

Romanının etkisi belki ofisi etkilemedi; ama kişisel yaşamımı kötü sarstı. Ofiste oyun ve işten vakit kalmadığı için *Gökkuşağı 6*'yı ancak otobüste ve evde olduğum dar vakitlerde okuyabildim. Sonuç ise bozulan ailevi ilişkiler,

kaçırılan otobüs ve duraklar, uykusuzluk problemleri oldu. Tom Clancy'nin diğer tüm romanları gibi *Gökkuşağı 6*'da (çevirmeni tekrar esefle kınıyorum romanın ismi özel isimdir çevrilmemeliydi) yatmadan önce okunacak bir roman değil; çünkü kaptırıp sabaha kadar okuyor ve sonrada uykusuz kalıyorsunuz. Romanı ve oyunu birlikte götürmekse ayrı bir zevk. Romanın baş kahramanları elbette ki *Rainbow Six*'den tanıdığımız Jhon Clark ve Domingo Chavez. Operasyonlar sırasında daima Ding'i oynamak gibi bir alışkanlığım var. Bu stadlara sahip bir assoult komandosunun ne kadar kullanışlı olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Tabii arada recon veya sniper olmayı seçtiğim istisnai durumlar da oluyor. Okuduğunuz kitaptan tanıdığınız, yaşamına dair çok şey bildiğiniz birinin yerine geçmek garip bir duygu. Bazen bu köşeyi dönünce ölürüm ve bir daha Patsy'yi göremem gibi saçma düşüncelere kapılıyorum. Bu arada Patsy Jhon Clark'ın kızı ve Ding'in karısı... Ve görev sırasında Ding ölürse görevi sil baştan alıyorum; çünkü özdeşleştiğiniz bir karakterin ölümünü kabullenmek gerçekten zor.

Aslında tüm bu *Rainbow Six* maceralarımı biraz da kahraman muhasebecimiz Ateş'e borçluyum; çünkü bizi (en azından beni) Tom Clancy romanlarına bulaştıran şahıs kendisidir. *Rainbow Six* çıktıktan sonra da hemen her operasyonda birlikte savaştık. Hatta *Eagle Watch* elimize geçince tam 8 saat kesintisiz oynayıp görevlerin tümünü bitirdik. *Eagle Watch* maceramızda takımımızın diğer üyesi de Murat Okan'dı. Onun son anda üç terörist'in olduğu balkona attığı el bombasıyla bitirdiği son görevi unutmak imkansız.



Bir başka yenilik de hareket halinde araçların oyunda yer alması. Bu arabaları hemen durdurmazsanız kaçıp gidebilirler.

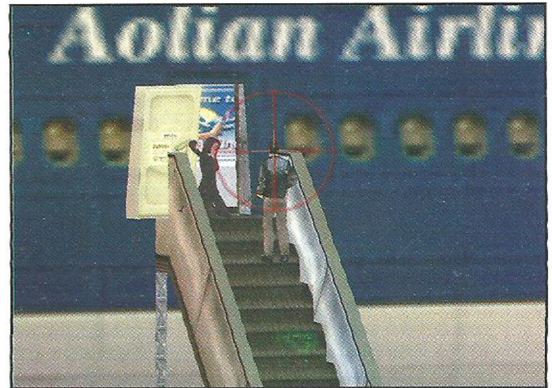
Rouge Spear gelince yine eski takımı topladık. Her zamanki gibi Cem'i tüm yalvarmalarına karşın takıma almadık. Kendisi futbol konusunda ahkam kesse de takım oyununun t'sinden anlamaz. Operasyona başlar başlamaz *Quake* oynarcasına ortalığa saldırır ve genelde bu rehinelerin yaşamlarına mal olur; ama multiplayer moduna eklenen Terorist Hunt bütün ofisin hep birlikte oynayabilmesini sağladı. Ortalıkta rehine veya patlamaması gereken bir bomba olmayınca Cem'in ortalıkta deliler gibi koşup kendini öldürtmesinin mahsuruda olmuyor. Onun tam tersi hareket eden çiçeği burnunda editörümüz Mehmet ise o kadar dikkatli ve yavaş ilerliyor ki genelde o binalara girene kadar biz tüm teröristleri öldürmüş oluyoruz.



İşte en zor an. İçeri daldığınız odada rehinelere zarar vermeden bu herifleri öldürmelisiniz.

Rouge Spear'ın multiplayer'ı kadar singleplayer görevleri de dehşet bir deneyim. Bence *Rainbow Six* strateji ile aksiyonu tam anlamıyla bir araya getiren ilk oyun. Bu sadece aksiyon bölümünden önceki planlama safhasından kaynaklanmıyor. Oyunun aksiyon kısmında da sürekli olarak strateji geliştirmek zorundasınız. Karşınıza aniden çıkıp hızlı reflekslerinizin kurbanı olan şaşkınlar dışında tüm düşmanlarınızı öldürürken stratejinizi kurmak zorundasınız. Mesela belli bir hatta devriye gezen birine nereden ne zaman ve hangi silahla saldırmalı ya da üç rehine ve iki teröristin olduğu bir odaya dalarken önce hangi teröriste ateş etmelisiniz. Tüm bunlar aksiyonun içine dağılmış olan strateji ögeleri. Elbette tüm bunları dikkate almadan, doğru düzgün plan yapmadan, Heartbeat Sensor'unuzu hiç kullanmadan da oyunu oynayabilirsiniz. Üçüncü görevden sonra görevlere Reserved adamlarla da devam edeceğinize garanti verebilirim.

Elbette bütün bunlar *Rouge Spear*'ın aksiyon yönüne gölge düşürmüyor. Sürekli olarak tehlike içinde ve tetikte geçen oldukça gerilimli bir aksiyona sahip bir oyun. Sinirlerinizin sağlam, gözlerinizin keskin ve reflekslerinizin hızlı olması gerekiyor; çünkü her zaman arkanızdaki merdivenden bir terörist inip UZI'sinin şarjöründeki bütün kurşunları üzerinize boşaltabilir. Zaten takım oyununu zevkli kılan da bu. Sıkça sırt sırta durmanız, farklı yönleri kollamanız ve birbirinize güvenmeniz gerekiyor. Birlikte oynarken koordinasyonu sürekli olarak ayakta tutabilmeniz çok önemli. Bir odaya aynı anda farklı iki noktadan girip teröristleri çarpraz ateşe almak ve bu arada rehineleri vurmamak yetenek istiyor.



Oyunda en ilgi çeken görev, kaçırılan bir uçağa operasyon düzenlediğiniz Perfect Sword. En heyecanlı anı ise işte burası.

Rainbow Six: Rouge Spear'ı henüz oynamadıysanız daha fazla beklemeyin. Sıradan oyunlardan sıkılıp gerçekten özel bir oyun arayanlar *Rouge Spear*'da aradıklarını bulacaklar. Hele kendinize birkaç tane operasyon arkadaşı bulabiliyorsanız, bugüne kadar hiçbir oyunun size vermediği bir zevki tadacaksınız (buna *Rainbow Six* ve *Eagle Watch*'da dahil). Ancak kendinizi salt oyunlarla da sınırlamayın. Bu evrene açılan en büyük kapı, Tom Clancy'nin romanları... Kızıl Fırtına'dan başlayarak *Gökkuşağı 6*'ya kadar soluksuz okuyacağınız bir seri sizleri bekliyor. *Rouge Spear*'dan ilk hevesinizi alıp başka oyunlara vakit ayırabilecek psikolojiye girince sizi bekleyen bir oyun daha var. Tom Clancy'yi meşhur eden ve Red Storm Entertaintment'e ismini veren Kızıl Fırtına romanından esinlenilerek yapılan *Force 21*. Ben henüz bu psikolojiye gelmediğimden oyuna ancak şöyle bir göz atabildim; fakat bu ay ki incelemeye göz atacak olursanız ağırlıklı olarak strateji ve bir parça da aksiyon içeren oyunun *Rainbow Six*'in paletli versiyonu olmaya oldukça yakın olduğunu göreceksiniz.

tugbek@pcgamer.com.tr
PCG

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Editör Olmak Güzel Şey...

Piyasaya çıkmasına 20 gün kala *Fifa2000* dergimize teşrif etti. Ve o CD'yi elime ilk aldığım anı, hayatımın sonuna kadar unutabileceğimi sanmıyorum.

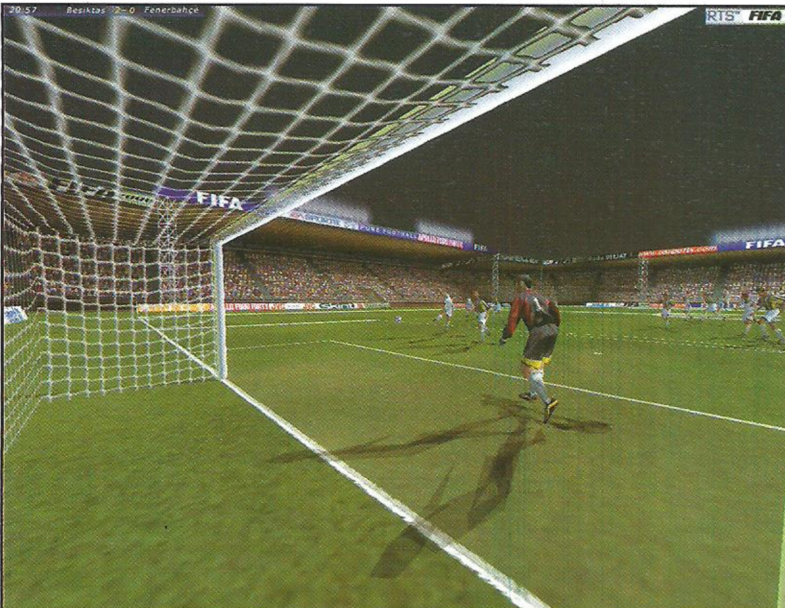
Siz sevgili okuyucularıma aylardır bu köşeden sesleniyorum. Yine aylardır burada bahsettiğim iki temel konu var. Bunlardan birincisi *Championship Manager 3*, ikincisi ise *Fifa2000*. Hepimizin beklediği ay nihayet geldi. Şimdi sıkı durun! Heyecan yapmayın ve biraz sonra aşağıda anlatacaklarımı dikkatle okuyun...

PC Gamer'da editör olmak güzel şey. Bazen herkesin çıkmasını beklediği oyunları çok daha önceden oynama şansı bulabiliyorsunuz; ama biri bana gelip de "Birader, *Fifa2000*'i herkesten önce oynamaya ne dersin?" diye sorsaydı herhalde rüya gördüğümü sanırdım. Artık bu rüya gerçek oldu. Evet doğru okudunuz, piyasaya çıkmasına 20 gün kala *Fifa2000* dergimize teşrif etti. O CD'yi ilk elime aldığım anı hayatımın sonuna kadar unutabileceğimi sanmıyorum. Tüm editörlerden sıyrılıp oyunu nasıl ele geçirdiğimi ise inanın ben de bilmiyorum. Şu an *Fifa 2000* CD'si CD-ROM'umda sakin sakin beni bekliyor; fakat ben son derece sorumlu bir editörlük örneği göstererek oyun hakkındaki ilk izlenimlerimi sizlerle paylaşmadan *Fifa2000*'e dönmeyeceğim.

Oyunumuz (vay be! *Fifa 2000*'den bahsediyorum), EA Sports'un artık alıştığımız müthiş demolarından biri ile başlıyor. Hatırlarsanız *Fifa98*' de Blur *Fifa99*'da ise Fat Boy Slim'in şarkılarıyla karşılanmıştık. Bu kez bu görevi üstlenen şanslı kişi Robbie Williams olmuş. Ben Robbie Williams dinleyen biri değilim; Ancak olay *Fifa2000* olunca her şey değişiyor. Normalde dinlemeyeceğim bir şarkı, *Fifa2000*'in demosuyla birleşince en müthiş sanat şaheserinden bile daha müthiş bir hal alıyor nedense.

Neyse biraz abartmış olabilirim. Artık oyuna geçelim... Toplumumuzdaki yaygın kanı, EA Sports'un Fifa serisinde iyi bir arayüz yapamadığı doğrultusundaydı; fakat *Fifa2000* ile artık kimse böyle bir şey iddia edemez sanırım. Menüler oldukça iyi hazırlanmış ve görselliğe de bir hayli dikkat edilmiş.

Fifa2000'in en heyecan verici yanı ise ligler arasında Türkiye Ligi'nin de olması. Yine de bu noktada komik ve bir o kadar da acı bir durumdan bahsetmem gerekiyor sanırım. Oyunda Galatasaray yok. Şaşırdınız değil mi? Şaka yapmıyorum, gerçekten de yok. Bunun sebebini uzun uzun araştırdım. Eğer kulağıma gelenler doğruysa Galatasaray yönetimi EA Sports' tan isim hakkı için para istemiş. Tabii EA Sports da böyle bir şeye yaklaşmamış ve Galatasaray'ı oyundan çıkarmış. Bu ne kadar doğrudur bilmiyorum; ama eğer doğruysa kimin haklı olduğuna siz karar verin artık. Açık konuşayım, ben bir Galatasaray'lı olsaydım bu duruma çok kızardım herhalde.



Ve işte aylardır beklediğimiz an geldi! EA Sports'un son harikası *Fifa2000*, nihayet hard disklerimizdeki yerini aldı.

Bu ilginç dedikodudan sonra oyunumuza devam edelim. *Fifa2000*'in getirdiği bir yenilik de sezon konusunda. Artık bir sezon yapacaksanız, sadece lig maçları oynamıyorsunuz. Bunun yanında seçtiğiniz takımın durumuna göre Avrupa Kupası ya da ulusal kupalarda da mücadele etmek zorundasınız. Tabii bu durum oyuna başka bir heyecan katmış. *Fifa2000*' de anlam veremediğim tek nokta, taktikler oldu. Siz oynayınca ne dersiniz bilmem; ama bence *Fifa2000*'de "team management" olayı pek olmamış. *Fifa99*'da zaten beğenmediğim taktikler *Fifa2000*'de daha da kötü. Bir de bakkaldan ekmek alır gibi yapılan transferler yine aynı. Girin transfer ekranına, istediğiniz oyuncuyu seçin ve transfer edin. Bu olaylar bu kadar da kolay olmamalı bence.

Gelelim maça... Tuşlar bir iki ufak değişiklik dışında aynı. Her yıl olduğu gibi oyun yine zorlaşmış. Alışmak için hepimizin biraz zamana ihtiyacı olacak.

Oyunun grafikleri inanılmaz derecede güzel hazırlanmış. Dergimiz editörlerinden bazıları (onlar kendilerini bilirler!) EA Sports'un 3D grafiklerde pek yetenekli olmadığı konusundaki iddialarına ilk cevap geçen ay *NHL2000* ile gelmişti. Bu ay da *Fifa2000* bomba gibi patladı. Umarım artık ağızlarını açmazlar ve iyi iş çıkaranlara saygı duymaya başlarlar.

Maç içinde yapabileceğiniz hareketler çok çeşitli. Hiç bir harekette aşırıya kaçılmamış. Yapabileceğiniz her hareketi normal bir maçta da görebilmeniz mümkün. Oyunda attığım güzel bir golün görüntüsüne bir göz atarsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Hayal kırıklığına uğradığım nokta ise oyunda stadyum seçiminin olmaması. Gönül isterdi ki, İnönü Stadyumu ya da Fenerbahçe Stadyumu da yer alsın ve maçları bu stadyumlarda yapalım; ama yok işte. Ne yapalım belki *Fifa2001*'de olur.

Aslında bıraksalar 10 sayfa da yazardım; ama yerim bu kadar. Umarım tez zamanda siz de *Fifa2000* oynama şerefine ulaşırsınız.

cems@pcgamer.com.tr

PCG



GÜLÇİN HATIHAN

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

Tır Tır Tır Tır Tırrrrrr

Şu sıralar bi miktar fikri firar mevcut bende... Geldik buralara; ama kardeş bi de oyundan anlayan, yarışmayı falan seven bi allahın kulu çıksın karşıma bee!! Yok işte yok...

Biz üç kişiyiz... Sadece üç... iki kadın bir erkek... Birbirimize bakıp duruyoruz.. Hakketen sadece bakıyoruz... Duvarlar bize, sokaklar bize, insanlar bize, biz birbirimize... Yollar var yeryüzünden gökyüzüne, tek avuntumuz tek eğlencemiz de o yollar... Yollar yılları tutuyor, yıllar fenerbahçeyi...

Ama fenerbahçe'de bi değişiklik yok... Hep aynı kalabalık sahil yollu fenerbahçe... Topları toptan yakalım diyoruz, toplar federasyonu karşı çıkıyor... Aslında bizim evin boş odasını bunlara kiraya vermemeliydik, Toplar Odası kurdular... Toplanıp duruyorlar.. Siz hiç roommate diye bi şey duydunuz mu? Valla ben ilk burda duydum... Zaten ilk duyduğumda da anlayamamıştım... Nasıl yani, hiç tanımadığın bi insanla evini mi paylaşacaksın? Ayıp, her şeyden önce günah... Ne diyorum ben yaa? Arkadaşlar, ben burdaki yani New-York'taki evime bi roommate almaya karar verdim de bi ara, ordan bu tır tırlar... Bi sürü insan gelip gidiyo evi ve beni görmeye... Her gelen beğeniyo allah için... Hayır beni değil, evi!! Ama bi de ben beğensem... Nerdeee... Aslında öncelikle mantık olarak oturtamadım ki beynimde mevzuuyu... Nasıl olacak ki, şimdi benim evimde bi de Çinli mi dolaşacak? Ya da bi Hintli? En iyi ihtimalle Amerikalı ama o da fena... Ben galiba fazla gömdüm kafayı bu bilgisayara, yabanıl olmuşum iyice... Kimseleri konduramıyorum evime... Sipak abi, bana sizinkilerden birini yollasana, yok mu hiç ev arayan bak Manhattan'a 12 dakika... Hem ucuz da... Beni bilirsin eğlenceliyimdir, animasyon yaparım onlara her gün... Bi de biliyorsun abi burda bol bol kola var, sıkıntısını çekmezler yani, hı?

Ne ki bu? (Ne ki bu: Yeni Bi Tür Meyve)

Off arkadaşlar, offff... of ki ne off. Çok yorgunum bildiğiniz gibi değil... Şimdi bi yarıştan çıktım, nasıl elim kolum ağrıyor anlatamam... Ruhum yoruldu ruhum... Kardeş bu kadar mı zor olur bi oyunun kontrolü? Dahası niye? Pistte durmaya çalışıyorum, dua ediyorum viraj çıkmasın diye karşıma - zira normal şartlar altında zinhar kaale alınmayacak virajlar birer dev canavar gibi gözüküyor insanın gözüne o andaama çıkıyor... Her yarış oyununun kaderinde olduğu gibi bu oyunun da var elbet virajları... Siz virajı olmayan yarışa yarış demeyebilirsiniz; ama o vakitte ben size *TOCA 2*'yi oynamanızı öneririm... Dünya ve Bucakları konusunda sempozyum bile düzenleriz ardından haliniz kalırsa... Zor ve kontrolsüz kelimelerinin arasındaki ince nüans, esasında beni bu çıldır noktasına getiren... Tamam, bi sürü güzel yanı var bu oyunun, bi sürü pisti, hasar yardim ekipleri, arabaları, ince ince ayarları, dahası bonus track'leri ve araçları... Ama gel gör ki pisti tutturamıyorsun ki kardeş... Ay ben fena oluyorum durun bi su içip geleyim...

Yeni Değerler

Ehhh, her şey insan için tabe... Her gün yeni bi şeyler öğreniyor insanoğlu... Bazı zamanlar için azıcık yanılma payı bıraksak da her yeni gün, zihnimizi biraz daha açıyor, tabii gayret gösterirsek... Bu kadar tezahüratın ne için olduğunu merak edenleriniz var ise hemen aydınlatıyorum... Ben ki Sierra düşmanı (sağa sola deli gibi bıraktığı dosyalardan dolayı), *TOCA 2*'nin ardından *Nascar Craftsman, Truck Series*'i oynadıktan sonra denize düşen acemi yüzücü misali sarıldım oyunun kabına yemin ederim... Ohh bea, dünya varmış... Efendi gibi oynadım işte oyunu, sanırım epeyce bi zaman daha oynayacağım... Koca koca araçlarla yarışıyorsunuz... Kontrolü son derece kolay... Yani kolay derken yarış oyunu oynama hissinden alıkoyacak kadar da değil elbet... Yaa artık size oyunun şusu var busu var diye yazasım gelmiyo işte; çünkü kuş da kondurmuyorlar... Her ortalama oyunun standartlarına sahip işte bu oyun da... Ama eğer bana hislerimi soruyorsanız, güzel ve oynanabilir diyorum ben de size...

Düşüyoruuuummmmm!!!!

Hiç paraşütten atlamayı denediniz mi? Ne yani, hiç o kadar cesur olamadınız mı hayatınızda? Ya da denk mi gelmedi bi türlü? Uçmayı sever misiniz? Peki uçak simulasyonlarını? Çok ağır değil mi? Haklısınız... Yani benim bile beynim koca bi karnıbahara dönüşüyor o oyunları çözmeye çalışırken... Pekii, ben size desem ki; şööyle güzel bi oyun var bildiğim. Uçabiliyorsunuz... Üstelik son derece heyecanlı... Grafikler gerçek kadar güzel... Aman da aman... Üstelik pek de eğlenceli... Ne dersiniz? Ben desem ya şimdi size; bir bilmecem var çocuklar... Öğğğrrrkkk... Hayır asıl korkuncu ben böyle bi gafta bulunduktan sonra sizin "haydi sor sor" demeniz olurdu herhalde... Ama yok, benim okuyucularım yapmaz öyle şey... Efendim? Ne? Haaa... Oyun di mi? Pardon yaa... Şu sıralar bi miktar fikri firar mevcut bende... Geldik buralara; ama kardeş bi de oyundan anlayan, yarışmayı falan seven bi allahın kulu çıksın karşıma bee! Yok işte yok... Ben giderek yaptığım işin daha da çok sanallaştığını görüyorum kendimde... Hayır gerçek yaşamda hiç karşılığı yok ya... O değil de, Mister Sipak ve ırkdaşları bile hatta hatta Borgh'lar ve geçenlerde yeni tanışma şerefine nail olduğum Zifidikom ırkı bile PC oyunlarını bilir ve severken bizim şu koca NewYork'ta benim kimseyi bulamamam çok enteresanmış yahu...

Ben buna nasıl dayanacağım bilmiyorum... Allahtan oyunlarım var... Bazıları çok sıkıcı ama bazılarıııı... Çok heyecanlııı... Hiç Skydive'ı duydunuz mu? Ben, duymak bi yana oynadım bile!.. Var ya, şahane... Cidden çok keyifli... Sanal ortamda uçmaktan keyif alıyorsanız; ama o simulasyonları da başım kaldırmıyor diyorsanız, bu oyun tam size göre... Paraşütle atlıyorsunuz, hem de 7700 feet'ten. Hedef tutturmalı, slalomlu bi de serbest uçuşlu üç ayrı modda oynayabiliyorsunuz oyunu...

Ben şahsen en çok slalomu sevdim; zira yukardan kopup koyverdiniz mi kendinizi aşağılara, karşınıza bi sürü kocaman halka çıkıyor (onlar aslında filJ). Bu kocaman halkaların içinden geçmek ya da şöyle bi dokunmak suretiyle, bi sürü puan toplayabiliyorsunuz ve bu hareketinizle, zaten heyecanı yüksek oyunumuza bir miktar da kendinizden adrenalin ekleyiveriyorsunuz...

Annem Geldiiiii!..

Geçkince olsa da insanın yaşı, annesinin olduğunu bilmesi iyi bi duyguymuş be... Bu kadar sevineceğimi düşünmemiştim aslen daha önceleri bu durumu hayal ettiğimde...

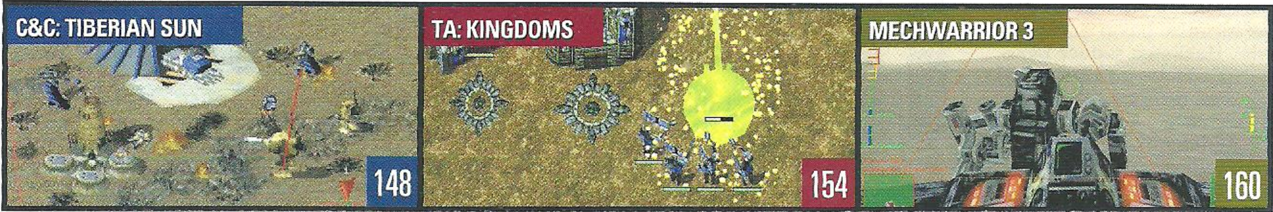
Yani demek istiyorum ki, annem burda ve ben sizinle daha fazla ilgilenemeyeceğim, bana müsaade arkadaşlar... Öbür ay görüşürüüzzz...

PCG

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

İşte yine hileler ve ipuçları zamanı! Bu ay listeleri darmadağın eden bir üçlü konusunda size yardım etmeye çalışacağız. Kemerlerinizi bağlayın çünkü uçuşa geçiyoruz!



C&C: Tiberian Sun

En sonunda *Tiberian Sun* evlerimize ulaştığına göreve GDI veya Nod olarak zafer tutkusuyla yanıp tutuşuyorsanız, yeni bir dizi strateji konusunda ustalaşmanız gerekecek. Aşağıda anlatılanlar hem single-player hem de multiplayer görevleri için birebir; kulak verseniz iyi olur.

GDI

Soylu (ama salak) Global Defense Initiative, Nod tünel kazarken, kamufle olurken ve çevreye zehirli atık bombaları atarken bile hala adaletli bir şekilde savaşmaya çalışıyor. Bir GDI komutanının ilgilendiği tek şey, yüksek enerjili silahların sağladığı salt güçtür. Yine de GDI kendine göre üstünlüklere sahip (yani düşündüğünüz kadar aciz değil). İşte bu rehber sayesinde kuvvetlerinizin inceliklerini öğrenerek olayın temelini kavrayacaksınız.

Araştırın veya Ölün

GDI'ın Jump Jet Infantry's'i, oyundaki en iyi keşif eri. Eğer elinizde onlardan yeteri kadar varsa, rakibiniz hava defansını kurup harekete geçirmeden düşman üssünü bulma şansınız çok yüksek. Hızlılar ve her türlü arazide rahatlıkla hareket edebilirler, ama araştırmanın bir sonuca ulaşması için her grupta birden fazla keşif eri bulundurmaya bakın.



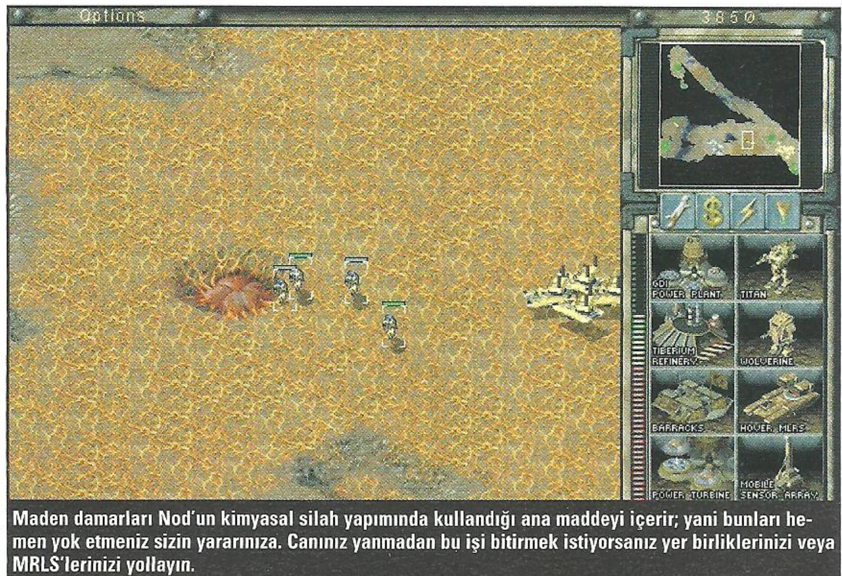
Jump Jet birimleri, her araziyi aşabilen mükemmel keşif erleridir. Kendi başlarına pek dayanamayacaklarından onları yalnız göndermemeye çalışın.

İyon Topu!

Her ne kadar Ion Cannon'ınızla çevreye ateş kusmak zevkli olsa da bu silahınızı başka bir şeyle beraber kullanmazsanız ziyan etmiş olursunuz. Ateş ettiğiniz yapı daha önceden hasar görmemişse yıkılmayacaktır. İyon topunuzu, Orca bombacılarının saldırısından, bir Titan harekatından veya bir Ghost Stalker ziyaretinden sonra kullanmaya bakın. Eğer gerçek bir savaş planınız olmadan iyon toplarınızı harcarsanız GDI'dan uygunsuz bir şekilde ayrılmak zorunda kalabilirsiniz.

Kimyasal Katliam

Maden damarları olan bir haritada, bir Nod'a karşı oynuyorsanız hemen kimyasal silah yapma gücünü elinden alın. Maden damarı canavarını bulup öldürünce damarlar büzüşecek ve en sonun-



Maden damarları Nod'un kimyasal silah yapımında kullandığı ana maddeyi içerir; yani bunları hemen yok etmeniz sizin yararınıza. Canınız yanmadan bu işi bitirmek istiyorsanız yer birliklerinizi veya MRLS'lerinizi yollayın.

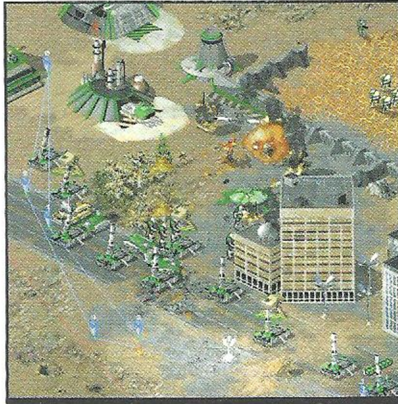
da da kaybolacak. Bu sayede Nod'un en etkili silahını üretme kabiliyetine son vereceksiniz. Damarları yok etmenin en iyi yolu MRLS'lerinizi kullanmak; çünkü onlar damarların arasında gezerken zarar görmüyorlar.

Bombalar, Bombalar

Uzun menzilli toplar Nod'un en gözde fetişi ve bu top saplantısının en iyi ilacı da Orca Bomber. En az beş tane (15 tane olması tercihimdir) Orca içeren bir takım kurun ve her birinin cephanesini yenileyebilmesi için kesinlikle kendine ait bir helipad'i olsun. Helipad'leri çevreye dağıtın ki çoklu bir füze saldırısı karşısında darmadağın olmasınlar. Eğer Nod yeterli miktarda top üretirse, üslerine bile yaklaşmanız imkansız hale gelir. Böyle bir durumla karşılaşırsanız gerekli yerlere sürekli mayın döşemenizi tavsiye ederim.

Eski Dostunuz Ghost Stalker

Bu kas yığını mutant iki tane sağlam silaha sahip: Bir ağır makineli ve İstanbul'u havaya uçurmaya yetecek kadar C4. Yine de etrafta yarı çıplak dolanmak konusunda ısrar ediyor; yani zırh kullanmıyor desek yalan olmaz. Zırhı çok zayıf olsa bile Tiberium ortamlarındayken kendini iyileştirebilmesi güzel bir olay. Makinelisiyle Harvester'ların işini rahatlıkla bitirebilmesi en ünlü özelliği. Güçlü olmasına güçlü ama onu canlı tutabilmek için yanına birkaç doktor verirseniz hiç fena olmaz. Ayrıca yanına çevresini disk fırlatıcılarıyla donatırsanız arkasını da kollamış olursunuz. Onu bir üsse sokup üzerindeki bütün C4'ü kullandırabilmek ise biraz daha zor bir iş. Bunu en iyi bir APC ve bir Orca Carryall ile yapabilirsiniz. Hava yoluyla onu korunmayan bir bölgeye indirin ve daha sonra da ortamlara yollayın. 30 saniye içinde üç veya dört binanın işini bitirebilir. Ayrıca onu düşmanınızın genellikle daha az korunan ikinci veya üçüncü üssünü yok etmek için de kullanabilirsiniz.

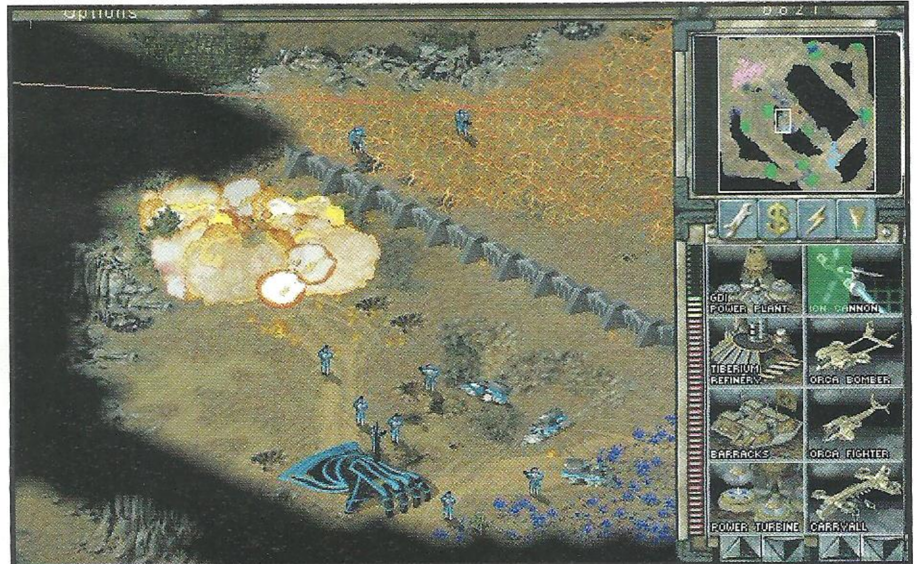


Nod'un mutlu top günlerine son vermek istiyorsanız Orca Bomber'ları kullanın.

Çılgın Mühendisler

Oyunun başında mühendisler, hem karada hem suda gidebilen APC'ler ve Jump Jet Infantry üretebilirsiniz. Erkenden Jump Jet'lerle etrafı tarayın. Onlar etrafı araştırırken beş tane mühendis ve bir tane de Amphibious APC yapın. Düşman üssü bulununca hemen APC'yi yollayıp mühendisleri inşaat tersanesine salın. Eğer tersaneye girebilirseniz oyun biter (tabii rakibiniz savunma birimleri veya barikatlar yapmamış olacak kadar aptalsa). Büyük bir ihtimalle hatasını tekrar etmeyip bu değerli ders için size teşekkür edecektir.

Eğer mühendislerinizi öldürmeyi başarırsa, en azından düşman üssünün yerini bulduğunuzdan onu paranoyak yapmış olursunuz. Sadece zevk için aynı saldırıyı ters yönden tekrarlayabilirsiniz. Belki bu sefer rakibinizi deli edebilirsiniz.



Eğer bir Ghost Stalker'ı düşman üssüne gizlice sokmayı başarabilirseniz, arkanıza yaslanıp rahatça izleyebileceğiniz bir havai fişek gösterisi sizi bekliyor demektir.

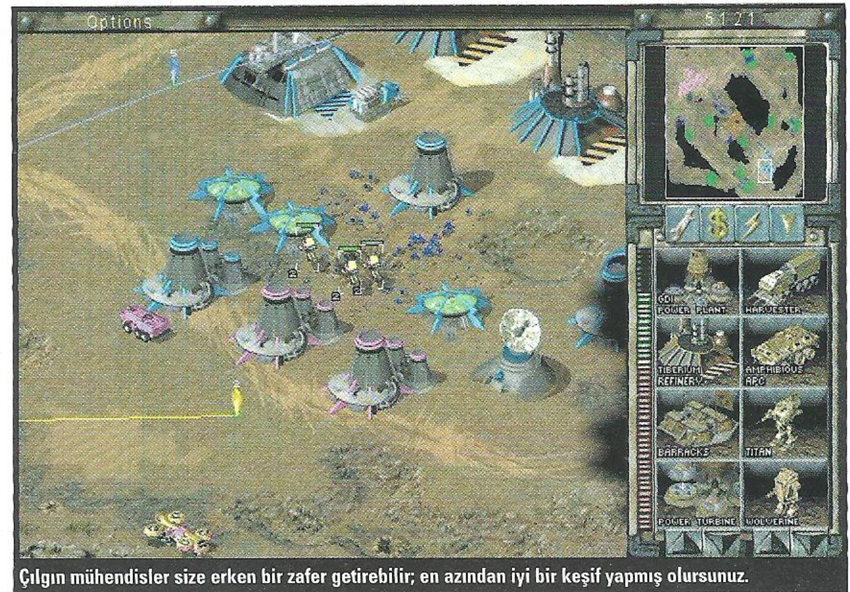
Tank İstilası

Hemen hemen bütün Red Alert ve C&C fanatikleri *Tiberian Sun*'da eski taktiklerini kullanmaya çalışacaklar ve genellikle başarısız olacaklar. Bozuk arazinin birimlerinizi yavaşlatacağını aklınızdan çıkarmayın ve EMP topu bütün saldırı kuvvetinizi bir atışla hurdaya çevirebilir. Oyunun başında çok güçlü savunma birimleri kurmanın ne kadar kolay olduğunu fark edince (toplar, roket bazlı el bombaları, lazer taretleri, tanklar vb.) erken tank saldırılarının en salak komutanlar karşısında bile başarısız olduğunu göreceksiniz.

Tank saldırıları daha çok oyunun ilerleyen dakikalarında işe yarayacak ama tabii düzenli bir saldırının parçası olurlarsa. Size lazım olan bir kuvvet kokteyli (Titan'lar, MLRS'ler, Disrupter'lar ve bir Mammoth Mark II) ve her an hazır bekleyen hava desteği. Şarj olmuş bir Ion Cannon da yardımcı olabilir.

Savunmayı yarmak için Orca Bomber'ları kullanın ve Nod'un toplarına konsantre olun. Bir delik açın ve saldırınızı başlatın. İnşaat bölgesine dalın. MCV'yi satranç oyunundaki vezir gibi düşünün; yani onu yok ederseniz zaferin sizin olma ihtimali çok yüksek.

Bu strateji temel bir kavram olduğundan muhtemelen tecrübeli oyuncular karşısında *bir işe yaramayacaktır*. Yine de GDI için hemen hemen tüm stratejiler bu temel üzerinde ayakta duruyor. Aslın-



Çılgın mühendisler size erken bir zafer getirebilir; en azından iyi bir keşif yapmış olursunuz.

da bu temel stratejinin bütün savaş oyunları için geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Hava kuvvetleriyle savunma birimlerini yumuşat ve sonra da ezici bir orduyla saldır!

GDI'ın Gerilla Olayı

Tiberian Sun'ı oynarken şu sözleri aklınızdan çıkarmayın: "Para para para" ve "İyi generaller strateji, mükemmel generaller ise lojistik hakkında konuşurlar". Elinde sağlam bir gelir kaynağı yoksa ve haritada rahat hareket edemiyorsa rakibinizin işi bitmiş demektir. Doktorlarla desteklenmiş disk fırlatıcılarını kullanarak kaynak yollarını darmadağın edebilirsiniz. Her iki fırlatıcı için bir doktor iyi bir oran. Böylece birlikleriniz güçten düşmeden patlayıcı Frisbee'leriyle çevreye ölüm kusabilirler. Daha çok Harvester'lara ve keşif birimlerine saldırın. Ölümüne saldırıp geri kaçın ve işin gerisini doktorlara bırakın.

Carryall Günleri

Eğer Orca Carryall'unuzu kullanmıyorsanız tam bir aptalsınız demektir. GDI kuvvetlerinin çoğu yavaştır ama bir Carryall kullanarak istediğinizi birimi haritadaki herhangi bir yere çok kısa bir süre içinde gönderebilirsiniz.

Muhtemelen yollayacağınız en popüler birim Mammoth Mark II olacak. Onu inşaat tersanesinin yakınlarında bir yere sallayın ve bırakın ağır makinelisiyle oradaki yapılaşmayı bir anda çökertsin. Daha hin bir taktik ise ağzına kadar mühendis dolu bir APC taşımak.

İleri görüşlü bir komutan Carryall'unu ya da bir filo Disrupter'ı düşman üssünün korunmayan bir bölgesine göndermek için kullanır. Ayrıca mobil inşaat araçlarını haritada geçişi mümkün olmayan yerlere yollayıp yüksek bir uçurumun tepesinde veya gözden uzak bir adada yeni bir üssün kuruluşuna başlayabilir.

Carryall, GDI için haritayı daralttıkça daraltır, her yere ulaşma imkanı tanır. Uzun bir oyunda kim daha çok toprak sahibi ise muhtemelen oyunu o kazanacaktır. Eğer Carryall'u adam gibi kullanırsanız haritanın en uzak köşelerine bile yeni üsler kurabilirsiniz. Genişleyin ve kazanın!



Bir düşman binasını ele geçirdikten sonra yapabildiğiniz kadar lazer topu yapın. O kadar pahalı değiller ve çabucak yok edilebilirler ama ayakta kaldıkları sürece pek çok kişinin başını ağrıtacakları kesin.

Nod Stratejileri

Nod, sadece düşmanını yok etmekle kalmaz aynı zamanda onu çıldırtır. Üssünüzü kamufle edebilir, dipten saldırabilir ve kimyasal silahlarla oynayabilirsiniz. Kazanmak için ise çok güçlü olmanıza gerek yok sadece kafanızı kullanın ve sadist içgüdülerinizin sesini dinleyin.

Mühendislik Harikası

Nod'un oyunun başlarındaki en tehlikeli saldırı taktiği, tünel kazabilen bir APC'yi mühendislerle doldurup düşman üssünü ziyaret etmek. Rakibiniz tecrübesizse inşaat tersanesini yok etmekle kalmayıp tüm üssünü ele geçirebilirsiniz. Sağlam bir defans kurmak için zaman harcamış iyi bir oyuncu karşısında bile zarar verebileceğiniz pek çok şey bulabilirsiniz.

İşkencenin Adı Lazer

Mühendisleriniz bir düşman üssündeki yapıları ele geçirince sıkıcı bir şekilde onları paraya dönüştürebilir veya her yere lazer tareti inşa ederek çok daha fazla eğlenebilirsiniz. Önceden bir tane yapın ve mühendisleriniz dışarı çıkmadan onu yerleştirmeye hazır olun. İlk ele geçirdiğiniz binanın yanına lazeri koyun ve hemen daha fazlasını üretmeye başlayın. Ucuz olanlar, çabuk yapılıyorlar ve yok edilene kadar bayağı hasar verebiliyorlar. Eğer iki veya üç tane lazer yerleştirebilirseniz terör şovunuz çok daha kanlı olur.

Ve neden bir Obelisk of Light koymayalım (Nod fanatikleri soruyor olmalı)? Çok güçlü olmasına rağmen atış hızı yavaş ve bir grup asker veya disk fırlatıcısı tarafından kolayca yok edilebilir. Ayrıca bu zımbırtılar (1500 kredi), taretlere (300 kredi) göre oldukça pahalı. Yani evdeki hesap çarşıya uymayabilir.

Top Saplantısı

İnşa aşamasına geldiğiniz an uzun menzilli olaylara başlayın. Emrinizdeki en iyi savunma birimleri toplardır (Obelisk of Light'tan bile daha iyi). Yine de oyun içinde biraz zaman geçmeden onlarla saldırıya geçmeyi denemeyin. Bir yumurta kabuğundan sadece biraz daha kalın bir zırha sahipler ve hareket halindeyken ateş edemezler. Savaş düzenine geçtiklerinde çok uzaktaki bir hedefi iki kaşının arasından vurabilirler. Onları SAM'lerle korumayı ihmal etmeyin.

Tamirci Kıyağı

Topçu birliğinizi kurup Harvester filonuzun etrafta dolaşmasını saptadıktan sonra her şeyin tıkırında gitmesi için pek çok



Bir APC'yi mühendislerle doldurup yeraltından GDI üssüne sokmak, şüphesiz Nod'un en iyi taktiklerinden biri .

PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu

Bir Yıllık Abonelik Bedeli
(12 sayı)

23.500.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: __/__/____

Firma : Görevi:

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 23.000.000 TL. alınız

Kredi Kart No: S.K.T. __/__

Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 23.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ___/___/ 1999

Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15

COMPUTER SHOPPING Abone Formu

Bir Yıllık Abonelik Bedeli
(12 sayı)

10.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: __/__/____

Firma : Görevi:

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 10.000.000 TL. alınız

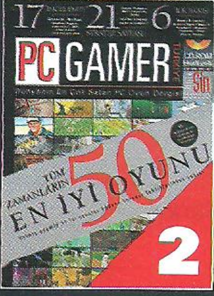
Kredi Kart No: S.K.T. __/__

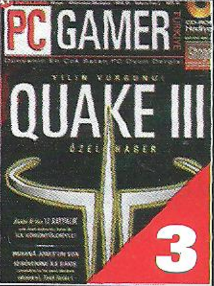
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 10.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ___/___/ 1999

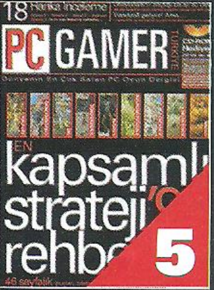
Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20449-5

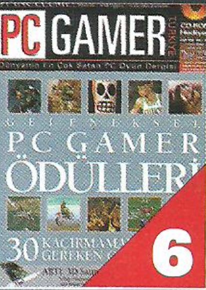
COMPUTER SHOPPING
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15

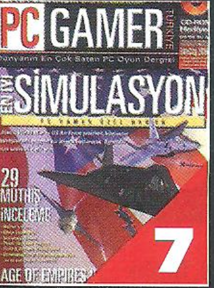




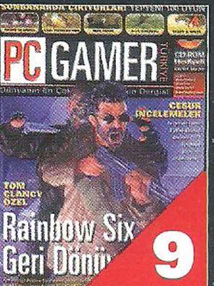
















Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.750.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan........................ TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT:□□/□□

Banka hesabınıza........................ TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15





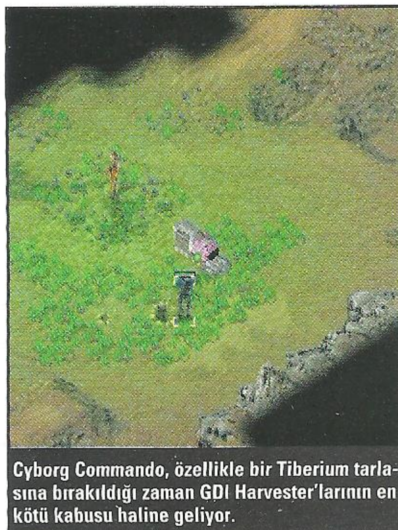
Görünürde binadan başka bir şey yoksa hemen parça tesirli füzelerinize el atın derim. GDI birliklerine karşı pek etkili değiller.

tamir robotu yapın. Bu eli çabuk maymunlar, devriye moduna geçtiklerinde (G tuşu) etrafta dolanıp önlerine çıkan her şeyi tamir ederler. En iyisi üssünüzün çevresinde bir rota belirlemek ve devriye modunda bir robotun bu rotayı izlemesini sağlamak. Tamirci robot tur atarak GDI hava kuvvetlerinin birimlerinize verdiği hasarı giderecektir.

Yakıt İkmali

Bir Nod oyuncusu olarak en çok zevk alacağınız olay kimyasal bir füzenin kontrolünü ele geçirmek. Bir tane Tiberium Waste Facility ve birkaç tane Weedeater yapıp sabırlı bir şekilde onların Tiberium damarlarını kurutmasını beklemelisiniz. Nod uzmanları dört veya beş tane Weedeater yapılmasını tavsiye ediyor. Toksinler atık tesisinize güzelce akmaya başlayınca yaklaşık her beş dakikada bir füzeler ortaya çıkacak.

Onları da normal füzeler gibi düşman yapılarını zayıflatmak için kullanabilirsiniz; zaten füzelerin patlayıcı özelliği gereken hasarı vermek için birebir. Tabii kimyasal füzelerin özelliği, beraberinde getirdiği yeşil asit bulutları. Bulutlar çevrede serbestçe gezinerek dokunduğu her şeye ciddi hasarlar verecek. En iyisi de ayak takımlarını mutantlara dönüştürmesi. Bu küçük sevimli asit damlacıkları dokundukları her şeyi eriterek etrafta dolanıp duracaklar.


Cyborg Commando, özellikle bir Tiberium tarlasına bırakıldığı zaman GDI Harvester'larının en kötü kabusu haline geliyor.

Füze Yağmuru

Başka bir tahrip gücü yüksek Nod silahı da parça tesirli füzelerdir (multi-missile). Onlardan en çok binaların üzerinde kullanarak verim alabilirsiniz. Birlikler üzerinde kullandığınızda, savaş başlıkları çevreye rasgele dağıldığından düşmanlarınız genellikle hasar almadan kaçmayı başarabilecekler. Daha iyi bir taktik ise bu parça tesirli füzeleri kimyasal olanlarla beraber kullanmak. Sadece bu iki ölümcül silahla hemen hemen bütün GDI yapılarını yok edebilirsiniz.

Kamuflaj!

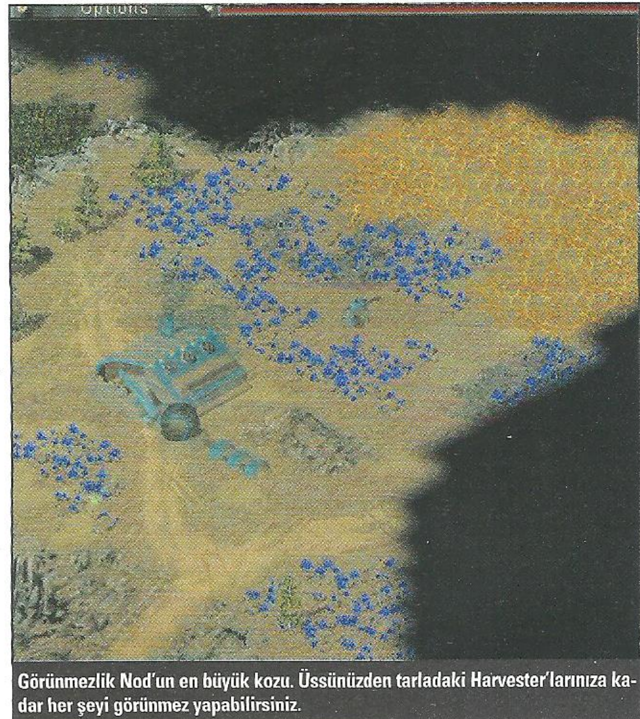
Görünmez olma kabiliyetinizi hafife almayın. Oyuncuların çoğu ana üslerini korumak için bir tane Stealth Generator yapar; ama Tiberium tarlalarını ve Harvester'larınızı görünmez yapabildiğinizi fark ettiğinizde kamuflaj olayı çok daha kıymete biner. Mobil bir MCV'si olan yeni bir üs kurduğunuzda ilk yapacağınız bina bir Stealth Generator olmalı. Evet, pahalılar ve çok güç harcıyorlar; ama GDI sizi göremezse öldürmez de. Onlardan çok yaparsanız oyun gidişatını bir anda değiştirebilirsiniz.

Hırsızlar Prensi

Nod oyuncularının çoğu, oto hırsızlarını bir düşman Harvester'ını ele geçirmek için kullanırlar. Aslında bir hırsızın yeteneklerini bu şekilde harcamak yerine GDI'ın klasik hamlesi olan bir Mammoth Mark II'yi Carryall ile transfer etmesini beklerseniz çok daha iyi yaparsınız. İşte o zaman gerçekten çalabileceğiniz bir şey karşınıza çıkmış olur.

Süper Sayborg

Cyborg Commando'yu kullanmanızın iki harika yolu var. Biri onu tünel kazan bir APC ile düşman üssüne yollamak. Komanda dev yeşil plazma toplarıyla Mühendisler binalara dalarken ciddi hasarlara neden olabilirler. Harvester temizlemede de üstüne yoktur. Tiberium içindeyken güçlendiğinden bir Tiberium tarlasında düşman Harvester'ların ortaya çıkmasını beklemek onun hiç ama hiç canını sıkmaz. Eğer düşman reaksiyon gösterip Harvester'ını korumaya kalkışırsa, Tiberium mineralleri içindeki bir Cyborg'u öldürmenin ne kadar zor olduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalacaktır. Tabii düşmanın reaksiyon göstermemesi haline Harvester'ına elveda diyebilir. PCG


Görünmezlik Nod'un en büyük kozu. Üssünüzden tarladaki Harvester'larınıza kadar her şeyi görünmez yapabilirsiniz.

Total Annihilation: Kingdoms

İster bilgisayara karşı ister arkadaşınıza karşı oynayın ama bana *Kingdoms*'ın kolay olduğunu söylemeyin. Bu oyun gerçekten tembel RTS oyuncularına hitap etmiyor. Hem kaynaklardan hem de düşmanınızın hareketlerinden haberdar olmak için devamlı araştırmalısınız. Bütün bunlara rağmen korkmanıza hiç gerek yok çünkü biz yanınızdayız. Dikkatinizi verirseniz kısa sürede üs kurmaktan üs yıkmaya kadar her konuda ustalaşabilir, sağlam taktikler geliştirebilirsiniz.

SAVUNMA STRATEJİLERİ VE ÜS KURMA ESASLARI

Üssünüzü savunurken aklınızda tutmanız gereken en önemli şey yakın dövüş birliklerinizi uzak dövüş birliklerinizin önünde tutmak veya en azından tutmaya çalışmak. Kolay gelsin!

Mütevazı Başlangıçlar

Bir oyuna başladığınız zaman her şeyden önce bir Lodestone ele geçirmenizin gerekliliği apaçık ortada. İlk Lodestone üssünüzün merkezinde durmalı. Bu yüzden öyle bir yer bulmaya çalışın ki topografya düşman birliklerini doğrudan silahlarınızın kucağına düşürmeye müsait olsun. Lodestone dikilip devreye sokulur sokulmaz bir tane Tier 1 kışlası, birkaç tane piyade/okçu birliği ve birkaç tane de Tier 1 kalfası yapın. Siz bunları yaparken Monarch'ınız da üssünüze olabildiğince yakın bir yerde başka bir Lodestone inşa etsin.



Üsünüzü kurarken çevrenizin coğrafi tooğrafyasını göz önünde bulundurmalısınız. Tabi ki, düşmanın saldırabileceği yerleri daha iyi savunmak daha mantıklı olur.



"Loadstone' lar, düşmanınızın hedef alacağı ilk şey olacak, etrafına kuvvetli bir savunma koyduğunuzdan emin olun

Ekmek aslanın ağzında

Artık kurcalayabileceğiniz kadar Mana'ya sahipsiniz. Birkaç tane Tier 1 ve 2 defanslarından ve bir tane de Tier 2 kışlasından kurun. Savunma birimlerinizi Lodestone'ların yanına postalamayı unutmayın. Düşman onlara ulaşırsa hapı yuttunuz demektir. Bunlardan başka üssünüze biraz çekidüzen vermek isteyebilirsiniz. Duvarlar, yapması zaman ve dikkat gerektiren şeyler; ama bir kere yaptığınızda da düşmanın üssünüze yaklaşması hayli zorlaşıyor. Ayrıca duvarlarla caddeler oluşturup düşmanı, hazırlıklı defans kulelerine doğru yönlendirebilirsiniz. Belki de artık yeni Lodestone ortamlarına dalmak için iyi bir zaman.

Güç kulesi

Mancınık ve top gibi uzaktan atış yapabilen ağır birimler menzilleri ve güçlerinden dolayı savunma için çok değerlidirler. Onları duvarların arkasına yerleştirip dolaylı olarak ateş edebilirsiniz. Ayrıca uzağı görebildiklerinden alarm vererek sizi önceden uyarırlar. Sorunlu noktalara anında görüntü yapabilmek için üssünüzde biraz eli çabuk birimlerden bulunsun. Tier 2 süvarileri ve savaşçıları bu iş için birebir. Ayrıca elinizde asabi kalfalardan (builder) bulundurmaya bakın. Hem binalarınızı hem de birimlerinizi devriye gezerek hasarlı olanların icabına bakar.



Top ve mancınık gibi uzun menzilli silahlarınızı surların arkasına yerleştirmek size, aşırtmalı atış imkanı sağlar

Mana günleri

Şu noktada Mana'nızın düşük olduğunu göreceksiniz. Bu yüzden iki seçeneğiniz var: Daha genişlemek veya mevcut Lodestone'ların yerine Divine Lodestone'lar yapmak. Herhangi bir yere yeni bir Lodestone dikemeyeceğinizi aklınızda tutun. Bu işi yapmak için kaynağa ihtiyacınız var; ayrıca bir Lodestone'u korumak için çevresini binalarla çevirip birimler atamalısınız. Eğer elinizde iki tane Divine Lodestone (çok iyi korunmalılar!) ve birkaç tane normal olanlarından varsa saldırı stratejilerini planlamaya başlayabileceğiniz kadar Mana'nız oldu demektir. Ordunuzu kurma işini hızlandırmak için birim üreten binaları yapmakla işe başlayın.



Kutsal "Loadstone"lar Mana'larınızı en yüksek düzeylere çıkarırlar, ama karşı taraf için de birinci derecede hedeftirler.Onları çok iyi savunmalısınz

ARAMON BİRİM REHBERİ

Aramon ordusuyla zaferler kazanmak istiyorsanız temel savaş tekniklerini iyi bilmelisiniz. Büyülerle ilgilenmenize veya el atından işler çevirmenize pek gerek yok. Ayrıca yapılarınız ve özellikle topçu birimleriniz savunma için oldukça elverişli.

HÜKÜMDAR: Elsin



ARTILAR: Tier 1 yapılarını inşa edebilir; Lightning, Meteor ve Earth Wave büyülerini yapabilir.
EKSİLER: Onu kaybederseniz işiniz bitti demektir.

Tier 1 Birimler



ARCHER
ARTILAR: Oyun başı saldırı/savunma birimi, hava savunması
EKSİLER: Yakın dövüş ustası (!), hortlaklara karşı zayıf



CATAPULT
ARTILAR: İyi menzil, yüksek hasar, üs savunması
EKSİLER: Zırhı çok kötü, hantal, yavaş atış hızı



HORSEMAN
ARTILAR: Hızlı, iyi oyun başı saldırı/savunma birimi
EKSİLER: Çok dayanıklı değil, okçulara karşı zayıf



MAGE BUILDER
ARTILAR: Tier 1/Tier 2 yapılarını inşa ediyor
EKSİLER: Diğer birimler tarafından korunmaya muhtaç



SPYHAWK
ARTILAR: Keşif birimi, hızlı
EKSİLER: Kendini savunamıyor



SWORDSMAN
ARTILAR: Bayağı işe yarıyor, ucuz
EKSİLER: Hemen modası geçiyor

Tier 2 Birimler



WAR GALLEY
ARTILAR: Hem yolcu hem de savaş gemisi, kudretli topları var
EKSİLER: Yavaş, Aramon'un tek deniz birimi

MESLEK SIRLARI

Aramon ordusunun sağlam olduğunu söyleyebiliriz. Savunma ve saldırı birimlerinizi kolayca dengeleyebilirsiniz. Yine de savaş meydanından galip ayrılmak için şu üç altın kuralı unutmayın:

1) Her zaman savaşçılarınızı okçularınızla destekleyin.
2) Üssünüz için savunma kurmak kolay ve çabuk olduğundan Lodestone koruma işini savsaklamayın.
3) Gözünüz göklerde olsun. Gold Dragon hariç hiçbir hava saldırı birimine sahip değilsiniz.

Tier 1 Yapılar



BARRACKS
AMAÇ: Bütün Tier 1 birimlerini üretiyor
EKSTRA BİLGİ: Çabuk inşa ediliyor



GATE
AMAÇ: Müttefik birimlere duvarların arasından geçiş imkanı veriyor
EKSTRA BİLGİ: Hızlı yapılıyor, çok kullanışlı



LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Çok zayıf, devamlı korunmaya muhtaç



WALL
AMAÇ: Üs/yapı koruması
EKSTRA BİLGİ: Anında yapılıyor, çok sağlam



WATCHTOWER
ARTILAR: Çok iyi oyun başı/hava defansı
EKSTRA BİLGİ: Çoklu saldırılar karşısında hemen teslim oluyor

Tier 2 Yapılar



KEEP
AMAÇ: Tier 3 birimlerini yapıyor
EKSTRA BİLGİ: Mage Builder tarafından yapılıyor



STRONGHOLD
AMAÇ: Üs/yapı savunması
EKSTRA BİLGİ: Güçlü top, iyi menzil, yavaş hedef takibi



TREBUCHET
AMAÇ: Düşman yapılarının/birliklerinin bombalanması
EKSTRA BİLGİ: Üstün bir güce ve menzile sahip, yüklenmesi yavaş, hassas

Tier 4 Yapılar



DIVINE LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Son derece etkili, standart Lodestone'dan daha dayanıklı

Tier 3 Birimler



ACOLYTE OF ANU
ARTILAR: Ölü/yaralı birimlerinizi canlandırır/iyileştirir, Gold Dragon'u çağırır
EKSİLER: Hassas, pahalı



ASSASSIN
ARTILAR: Sınırlı görünmezlik kabiliyeti, gizlilik konusunda üstüne yok
EKSİLER: Çok dayanıklı değil, görünmezliğinin süresi kendi Mana'sıyla sınırlı



BARBARIAN
ARTILAR: Bir taşla iki kuş vuruyor
EKSİLER: Çok yavaş, hava saldırıları karşısında çok zayıf



CANNONEER
ARTILAR: Dolaylı/parça tesirli ateş, yüksek hasar
EKSİLER: Yavaş, hassas, kendi birimlerinize de hasar verebilir



KNIGHT
ARTILAR: Çok dayanıklı, çok hızlı
EKSİLER: Hava saldırıları karşısında aciz



MAGE ARCHER
ARTILAR: Gelişmiş menzil, Paralyze, Fire ve Homing okları atıyor
EKSİLER: Yakın dövüş



TITAN
ARTILAR: Çok dayanıklı, kodu mu oturtuyor
EKSİLER: Yavaş, menzilli saldırılara karşı zayıf

Tier 4 Birimler



GOLD DRAGON
ARTILAR: Çok dayanıklı ve hızlı, yüksek hasar, üç türlü ateş kusuyor
EKSİLER: Pahalı, yapılması uzun süre alıyor, sadece bir taneye sahip olabilirsiniz



DEITY OF ARAMON - ANU
ARTILAR: Olağanüstü dayanıklı ve güçlü
EKSİLER: Eğer bir Acolyte of Anu'ya sahipseniz rastgele ortaya çıkıyor

RAKİPLERİNİZİ TANIYIN

Oyuncuları üç kategoride toplayabiliriz: Kaplumbağa, sırtını manasına dayar ve geçilmesi imkansız bir üs kurarak savunma ağırlıklı bir strateji izler; Ayı, oyunun başından itibaren kendini saldırmaya adar; Baykuş, bilge olduğundan kaynaklarını saldırı ve savunma arasında paylaştırır. Her oyun tarzı kendine göre oyuncuya acı/tatlı günler yaşatır:

KAPLUMBAĞA'nın şaşırtacak kadar iyi korunan bir üssü olur ama topraklarını genişletme konusunda geri kalır. Kaplumbağa türünden bir oyuncu en sonunda işi büyütmeye karar verip düşmanın ele geçirdiği bütün Lodestone alanlarını bulmaya kalkışır.



AYI muhtemelen oyuna düşman üretime engel olarak başlar. Ne yazık ki böyle bir strateji izlediğinden üssünü geliştirip dengeli ve güçlü bir savunma kurmak için çok az zamanı olur.

BAYKUŞ en çok rastlayacağınız düşman tipi olacak. Savunma ve saldırı birimlerini dengelemek için kendine zaman ayıracağından Tier 1 ve Tier 2 birimlerinin karışımından oluşan iyi bir orduya sahip olacak. Genişleme hızı da hiç fena değil.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

TAROS BİRİM REHBERİ

Çekirdekten yetişme Necromancer olan Taros hükümdarı Lokken onur ve soyluluk kavramlarından çok kara büyüyle ilgilenmektedir. Bir Taros ordusunu yönetiyorsanız büyü olayına kafayı takmışsınız demektir. Aramon'un eli yüzü düzgün çocuklarına alıştıysanız Taros size çok ters gelecektir.

HÜKÜMDAR: Lokken



ARTILAR: Her tip Tier inşa edebilir, Fireball, Tracking Fireball ve Fire Wave büyülerini yapabilir
EKSİLER: Ordunuzun temel direği. Onu kaybedeyim demeyin yoksa...

Tier 1 Birimler



BLACK KNIGHT
ARTILAR: Hızlı, keskin nişancı, hortlakların icabına bakabiliyor
EKSİLER: Yavaş, çok dayanıklı değil



CAGED DEMON
ARTILAR: Dayanıklı, uzaktan saldırabiliyor, iyi üs savunması
EKSİLER: Kötürüm, uzun menzilli saldırılar karşısında aciz



DARK MASON
ARTILAR: Savunma yapılarını ortaya çıkarıyor
EKSİLER: Hiç silahı yok



EXECUTIONER
ARTILAR: Bir temel birim olarak mükemmel, ucuz ve etkili
EKSİLER: Yavaş, çok dayanıklı değil



GARGOYLE
ARTILAR: Hızlı, uçuyor, mükemmel bir keşif eri
EKSİLER: Silahsız, bir kedi yavrusu kadar zayıf



ZOMBIE
ARTILAR: Ucuz ve neşeli, Dark Priest/ Dark Mason tarafından canlandırılabilir
EKSİLER: Yavaş, savunmada güçsüz

MESLEK SIRLARI

Bir Taros ordusunu yönetmek için birçok farklı büyüyle içli dışlı olmanız gerekecek; zaten Taros ordusunu güçlü yapanda bu büyüler. Bunlardan başka kendinizi bir sürü ıvır zıvır hortlakla uğraşıyor bulacaksınız. Şu önemli noktaları unutmayın:

1) Dark Priest ve Dark Mason yakın bir mesafeden ölmüş birimlerinizi canlandırabilirler. Her zaman bir tane bulundurun.
2) Çok sayıda düşman birimiyle karşılaştığınızda, bir grup Mind Mage'i devreye sokup işleri tersine çevirebilirsiniz.
3) Kişisel Mana bir Taros ordusu için çok önemlidir. Savaş halindeyken Mage'leriniz arasında gezinin ki zayıf olanların güçlerini geri kazanmaları için yeterli zamanları olsun.

Tier 1 Yapılar



CABAL
AMAÇ: Tier 1 birimlerini üretiyor
EKSTRA BİLGİ: Dark Mason/Lokken tarafından yapılıyor



GATE
AMAÇ: Müttefiklerinize giriş imkanı tanıyor
EKSTRA BİLGİ: Sadece Lokken yapabiliyor



LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Devamlı korunmaya ihtiyacı var, pek dayanıklı değil



MAGE TOWER
AMAÇ: Üs/yapı savunması
EKSTRA BİLGİ: Çok güçlü, seri atış kabiliyeti



WALL
AMAÇ: Sabit üs savunması
EKSTRA BİLGİ: Dayanıklı, ucuz, çabuk yapılıyor

Tier 2 Birimler



FIRE DEMON
ARTILAR: Uzun menzil, yönlendirebileceğiniz bir ateş gücü
EKSİLER: Yavaş, bombardımana karşı zayıf



IRON BEAK
ARTILAR: İyi bombacılar (kanatları var), hızlı, ucuz, sayıca çoklarsa düşmanın vay haline.
EKSİLER: Zayıf



SKELETON ARCHERS
ARTILAR: Uzak mesafelerden isabetli atışlar
EKSİLER: Çok çıtkırıldımlar



WEATHER WITCH
ARTILAR: Tornado, Thunderbolt, Ice Storm büyüleri yapıyor
EKSİLER: Birçok saldırıya karşı savunmasız

Tier 3 Birimler



BLADE DEMON
ARTILAR: Hızlı, eli ağır, gözü kara
EKSİLER: Biraz tuzlu, zayıf



DARK PRIEST
ARTILAR: Uçuyor, hızlı, Lightning, Ball Lightning, Fire Bomb büyüleri yapıyor
EKSİLER: Zayıf, Divine Lodestone yapabiliyor



FIRE MAGE
ARTILAR: Death Breath, Fire Swirl ve Fire Storm büyülerini yapıyor
EKSİLER: Pahalı, yapması zaman alıyor



FIRE SPOUT
ARTILAR: Çok güçlü alev saldırısı, görünmezlik kabiliyeti
EKSİLER: Büyük hedef, pahalı



GHOST SHIP
ARTILAR: Uçuyor, adam taşıyor, güçlü büyüler yapıyor
EKSİLER: Zayıf, pahalı



LICHE
ARTILAR: Çevredeki tüm birimlerin gücünü emer
EKSİLER: Düşman birimlerine olduğu kadar sizinkilere de zarar verebilir



MIND MAGE
ARTILAR: Hızlı, birimlerin taraf değiştirmesini sağlayıp karışıklığa neden oluyor
EKSİLER: Zayıf, pahalı



SKY KNIGHT
ARTILAR: Uçuyor, sağlam saldırıyor, hızlı, dayanıklı
EKSİLER: Pahalı, yapılması zaman alıyor

Tier 2 Yapılar



ABYSS
AMAÇ: Tier 2 birimlerini üretiyor
EKSTRA BİLGİ: Sadece dört tip birim üretiyor

Tier 3 Yapılar



TEMPLE
AMAÇ: Tier 3 birimlerini üretiyor
EKSTRA BİLGİ: DarkMason/ Lokken tarafından yapılıyor

Tier 4 Birimler

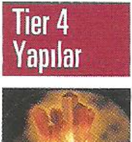


BLACK DRAGON
ARTILAR: Acayip dayanıklı, hızlı ve güçlü
EKSİLER: Fahiş fiyat, yapılması çok uzun zaman alıyor



DEITY OF TAROS -BELIAL
ARTILAR: Acayip dayanıklı, hızlı ve güçlü
EKSİLER: Arada sırada çıkıyor

Tier 4 Yapılar



DIVINE LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Çok etkili, Lodestone'dan daha dayanıklı

BÜTÜN IRKLAR İÇİN OYUN BAŞI STRATEJİLERİ

1) Olabildiğince çabuk, bir çift ucuz ve gözden çıkarabileceğiniz Tier 1 keşif eri yapın. Rakibinizin bir kaplumbağa mı, bir baykuş mu yoksa bir ayı mı olduğunu öğrenmek için gözünüz devamlı onun üzerinde olmalı. Eğer oyunun başından genişleme hamleleri yapıyorsa, bunun hakkında bilginiz olmalı ve onu ezmek için birkaç temel biriminizi hazır tutmalısınız.

2) Mana gelene kadar, yaptığınız Tier 1 birimlerini korumalısınız; bu yüzden her zaman bir tane inşaat amelesini hazır bulundurun (tedavi için) ve onun için bir tuş ayarlayın ki istediğiniz an rahatça çağırabilin.

3) İnşaat projelerini hızlandırmak için amelelerinizi (builder) bir araya getirin. Daha çok Mana harcayacaklar; ama üretim hızınız da oldukça artacak.

VERUNA BİRİM REHBERİ

Açık denizlerin fatihi, doğa dostu Verunanlar denizcilik konusunda oldukça zorlu bir rakip. hükümdar Kirenna gemilerle taşınabilen geniş bir orduya sahip . Herhalde sadece bir salak, bir Verunan ordusuyla evleri sayılan açık denizde savaşmaya kalkışabilir. Ayrıca deniz kuvvetleri kadar kara kuvvetleri de zorlu gözüküyor.

HÜKÜMDAR Kirenna



ARTILAR: Yüzebiliyor, güçlü su büyülerine sahip (Water Ball, Water Burst, Water Blast), bütün Tier 1 yapılarını inşa ediyor
EKSİLER: Onu kaybederseniz işiniz biter

Tier 1 Birimler



CATAPULT
ARTILAR: Dolaylı ateş, etkili saldırı, uzun menzil
EKSİLER: Hassas, hantal, yavaş



CROSSBOWMAN
ARTILAR: Hava defansı, menzilli saldırı, ucuz
EKSİLER: Çok dayanıklı değil



PARROT
ARTILAR: Hızlı, uçuyor, mükemmel bir keşif eri, ucuz
EKSİLER: Çok kırılgan, silahı yok



PRIESTESS
ARTILAR: Tier 1 ve Tier 2 yapılarını inşa ediyor, birimleri iyileştiriyor
EKSİLER: Silahı yok



WARRIOR
ARTILAR: Ucuz, çabuk yapılıyor, sağlam vuruyor
EKSİLER: Hemen modası geçiyor, narin

Tier 1 Yapılar



ENCLAVE
AMAÇ: Tier 1 birimlerini yapıyor
EKSTRA BİLGİ: Ucuz, çabuk yapılıyor



GATE
AMAÇ: Birimlerinize giriş imkanı tanıyor
EKSTRA BİLGİ: Duvarlardan daha zayıf ama kullanışlı



GUARD TOWER
AMAÇ: Üs/yapı savunması
EKSTRA BİLGİ: Ok atıyor, hava/kara savunması



LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Savunmaya muhtaç, çok zayıf



WALL
AMAÇ: Sabit üs savunması
EKSTRA BİLGİ: Anında yapılıyor, uzun süre dayanıyor

Tier 3 Birimler



AMAZON KNIGHT
ARTILAR: Çok hızlı, menzilli saldırı
EKSİLER: Zayıf, tuzlu



BERSERKER
ARTILAR: Çok hızlı, çevik, üstün saldırı gücü
EKSİLER: Çok dayanıklı değil, pahalı



CRUSADER
ARTILAR: Dayanıklı, çok iyi bir yakın dövüş birimi
EKSİLER: Yavaş, pahalı

DIRIGIBLE
ARTILAR: Uçuyor, ok ve bomba atıyor, mükemmel görüş menzili
EKSİLER: Yavaş, hassas

MUSKETEER
ARTILAR: Mükemmel menzil, güçlü saldırı
EKSİLER: Yakın dövüşte zayıf, silah yüklemesi yavaş

PRIEST OF LIHR
ARTILAR: Tier 4 birimleri ve yapılarından sorumlu, suda yürüyor, Water Ball büyüsüne sahip
EKSİLER: Yavaş, zayıf

Tier 4 Birimler



SEA DRAGON
ARTILAR: Uçuyor, üç güçlü büyüye sahip (Fire Breath, Water Ball, Tsunami), çok dayanıklı
EKSİLER: Çok pahalı, yapılması yıllar alıyor, sadece bir tane yapılabiliyor

DEITY OF VERUNA- LIHR
ARTILAR: Süper güçlü, dayanıklı ve hızlı
EKSİLER: Priest of Lihr mevcutsa gelişigüzel ortaya çıkıyor

Tier 2 Birimler



FLAGSHIP
ARTILAR: Tier 1 ve Tier 2 yapılarını inşa ediyor, ok atıyor
EKSİLER: Borusu sadece denizlerde ötüyor



HARPOON SHIP
ARTILAR: Çok güçlü saldırıyor
EKSİLER: Yavaş, pahalı



MAN OF WAR
ARTILAR: Sağlam top ateşi, taşıyıcı, dayanıklı
EKSİLER: Yavaş, pahalı



MARINE TRANSPORT
ARTILAR: Ordunuzun ana taşıyıcısı
EKSİLER: Çok dayanıklı değil, yavaş



SKIFF
ARTILAR: Denizdeki keşif biriminiz, hızlı, ok atıyor (iyi hava defansı)
EKSİLER: Zayıf



TREBUCHET SHIP
ARTILAR: Uzun menzil, olağanüstü saldırı gücü
EKSİLER: Pahalı, hassas, yavaş

Tier 2 Yapılar



BASTION
AMAÇ: Üs/yapı savunması
EKSTRA BİLGİ: Top atıyor, hedef takip ve atış hızı yavaş ama etkili



CITADEL
AMAÇ: Tier 3 birimlerini yapıyor
EKSTRA BİLGİ: Pahalı, yapılması zaman alıyor



FLOATING TOWER
AMAÇ: Yüzen defans
EKSTRA BİLGİ: Güçlü top ateşi, sabit



MORTAR
AMAÇ: Sabit top birimi
EKSTRA BİLGİ: Dolaylı ateş, hava saldırılarına karşı zayıf

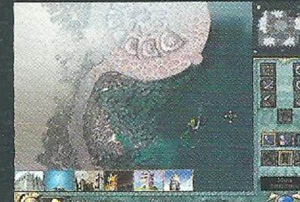


SEA FORT
AMAÇ: Tier 2 deniz birimlerini yapıyor
EKSTRA BİLGİ: Deniz kıyısında yapılmalı

MESLEK SIRLARI

Bir Verunan ordusunun sadece sulu görevler için ideal olduğunu düşünebilirsiniz. Evet, diğer ırklara göre su sporlarında daha başarılı oldukları doğru; ama kara savaşlarında hafife alınacak kadar da kötü değiller. Musketeer'lar uzaktan dövüşme konusunda mükemmel olmalarına rağmen silahlarını doldururken yavaş kaldıklarından büyük gruplar halinde takılmalılar. İşte unutmamanız gereken birkaç nokta:

1) Trebuchet gemileri çok uzağa ateş edebilir. Onları kıyıya yanaştırıp uzak bir mesafeden rakibinizin işini görebilirsiniz. Havadan gelen saldırılar hariç durdurulmaları neredeyse imkansız; yine de savunma desteğinizi eksik etmeyin.



2) Berserker'lar yaklaşık süvariler kadar hızlıdırlar. Onları Amazon Knight'larla destekleyip ani baskınlar ve çatışmalar için kullanabilirsiniz.

3) Eğer Kirenna'nın etekleri tutuşursa hemen onu yakındaki bir su birikintisine yönlendirip güvenli ortamlara doğru yelken açtırın.

Tier 4 Yapılar





DIVINE LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Lodestone'dan daha dayanıklı, çok etkili



PILLAR OF LIGHT
AMAÇ: Tedavi merkezi
EKSTRA BİLGİ: Yakınındaki Verunan birimlerini iyileştirir.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

ZHON BİRİM REHBERİ

Hayvansal içgüdülerinden dolayı Zhon "ahalisi" çok esaslı savaşçılardır. Karışıklık çıkarmak ve yakıp yıkmak konusunda üzerlerine yoktur. Toplamda sadece dört yapı tipine sahip olmasına rağmen Zhon ırkı diğerlerine göre size çok farklı bir oyun tecrübesi yaşatıyor.

HÜKÜMDAR: Thirsha



ARTILAR: Uçuyor, Lightning, Ball Lightning, Wind Wave büyüleri yapıyor, Tier 1 ameleleri emrinde
EKSİLER: Onu savaşta kaybederseniz Zhonville sakinlerini yasa boğarsınız

Tier 1 Birimler



BAT
ARTILAR: Uçuyor, hızlı, iyi bir keşif eri
EKSİLER: Anında nalları dikiyor



BEAST HANDLER
ARTILAR: Tier 1 birimleri emrinde
EKSİLER: Hassas



BEAST TAMER
ARTILAR: Tier 2 birimleri emrinde
EKSİLER: Hassas, silahsız



GOBLIN
ARTILAR: Çok ucuz, kalabalıkken etkililer
EKSİLER: Ne kokar ne bulaşır



HUNTER
ARTILAR: Menzilli saldırı, hızlı, hava defansı
EKSİLER: Zayıf zırh



TROLL
ARTILAR Dayanıklı, yakın dövüş ustası
EKSİLER: Birazcık yavaş

Tier 1 Yapılar



LODESTONE
AMAÇ: Mana topluyor
EKSTRA BİLGİ: Devamlı korumaya muhtaç



SACRED FIRE
AMAÇ: Yakındaki birimlerinizi iyileştiriyor
EKSTRA BİLGİ: Anında göründü için sorunlu noktalara yerleştirin

Tier 4 Birimler



ANCIENT DRAGON
ARTILAR: Çok güçlü, olağanüstü hızlı uçuyor, çok dayanıklı, büyülere arası iyi
EKSİLER: Acayip pahalı, çıldırtıcı yapım süresi, sadece bir tane yapılabiliyor



DEITY OF ZHON - TAMMUZ
ARTILAR: Son derece güçlü, çok dayanıklı, olağanüstü hızlı
EKSİLER: Shaman varken arada gözüküyor

MESLEK SIRLARI

Zhon ırkının başındayken öyle yapı inşa etmekle falan pek işiniz olmuyor. Bütün Zhon ameleleri (builder) birimleri istediklere yere çağırabilirler. Tabii Lodestone'ları güçlü Death Totem'lerle korumayı ihmal etmeyeceksiniz. Amelelerinizi devamlı hareket halinde ve beladan uzak tutarsanız, düşman birlikleri için onları yok etme işi bayağı kasıcı bir kıvama gelir. İşte kulağınıza birkaç küpe:



1) Oyundaki uçan birimlerden en iyileri Zhon ırkında bulunuyor. Drake'ler, düşman birliklerinin yanına indirilmedikleri sürece hemen hemen şeye maydanoz olabiliyorlar.
2) Sacred Fire'ları her yere dağıtın. Ordunuzun yaralarını her koşulda sarabilmek gibisi yok. Tabii onları da Death Totem'lerle korumalısınız.

Tier 2 Birimler



BASILISK
ARTILAR: Düşmanlarını taşa çeviriyor
EKSİLER: Yavaş ve gürültülü, büyük hedef



BEAST LORD
ARTILAR: Tier 3 birimleri emrinde, uzak dövüş ustası
EKSİLER: Çok dayanıklı değil, yavaş



GRYPHON
ARTILAR: Uçuyor, menzilli saldırı, hava defansı, hızlı
EKSİLER: Hassas



HARPY
ARTILAR: Düşman birimlerinin taraf değiştirmesini sağlıyor
EKSİLER: Pahalı



KRAKEN
ARTILAR: Her ortama bulaşabiliyor (su/hava/kara)
EKSİLER: Suya bağımlı

Tier 2 Yapılar



DEATH TOTEM
AMAÇ: Üs/yapı savunması
EKSTRA BİLGİ: Yıldırım yağdırıyor, hava/kara/deniz ortamlarına yatkın

Tier 3 Birimler



DRAKE
ARTILAR: Uçuyor, çok hızlı, alev kusuyor
EKSİLER: Düşündüğünüz kadar dayanıklı değil, tuzlu



JUNGLE ORC
ARTILAR: Dayanıklı, yakın dövüş ustası, gözü kara
EKSİLER: Çok pahalı, yapılış süresi bıktırıyor



ROC
ARTILAR: Hızlı birim transferi
EKSİLER: Günahsız, pardon silahsız



SHAMAN
ARTILAR: Tier 4 birimleri ve yapılarından sorumlu, şimşek yağdırıyor
EKSİLER: Yavaş, pahalı, uzun yapım süresi



STONE GIANT
ARTILAR: Uzak dövüşte bir numara, çok dayanıklı
EKSİLER: Büyük hedef, yavaş (ok ve tüfevlerine karşı zayıf)



WISP
ARTILAR: Uçuyor, hızlı, anında görüntü, dayanıklı
EKSİLER: Yüksek Şyat, bıktırıcı yapım süresi

Tier 4 Yapılar



DIVINE LODESTONE
AMAÇ: Eğer şimdiye kadar öğrenemediyseniz yuh yani!
EKSTRA BİLGİ: Sarışın, mavi gözlü, 90-60-90

BÜTÜN IRKLAR İÇİN OYUN ORTASI VE SONU STRATEJİLERİ

OYUN ORTASI STRATEJİLERİ

1) Keşif birimlerinizi baskın ekiplerine terfi ettirmelisiniz. Düşmanın uzaktaki Lodestone'larına ve üretim merkezlerine saldırmakla işe başlayın.
2) Lodestone'larınızın çevresine duvarlarla desteklenmiş savunma kuleleri yerleştirin. Eğer topçu birlikleriniz ve yakın dövüş birimleriniz çok uzakta değillerse rakibinizin saldırgan tavrı bu taktik sayesinde sönecektir.
3) Belanın her türlüsüyle uğraşabilecek, seçkin birimlerden oluşmuş istişer yapmaya başlayın. Bu sizin temel saldırı kuvvetiniz olacak.

OYUN SONU STRATEJİLERİ

1) Şu noktadan sonra düşmanınızın en azından uzaktaki yapılarından bazılarının işini bitirmiş olmanız gerek.Olayın kökünü kazıma planlarını düşünmeye başlayın.
2) Düşman ortamlarına saldırırken uzun menzilli silahlar kullanın. Bu düşman kuvvetlerini alarma geçirecek ve topçularınızın önüne sürdüğünüz birimlerinize de iş çıkmış olacak.
3) İyi bir yakın dövüş ve menzilli saldırı karmasını yedekte bulundurun (yüzde 60 ve yüzde 40 gibi) ve düşman ortamlarına iki veya üç koldan saldırılar düzenleyin. Lodestone'ları, ameleleri ve büyücüleri gördüğünüz yerde temizleyin.

PCG

HIT

Amerika!
İngiltere!
Kanada!
Avustralya!

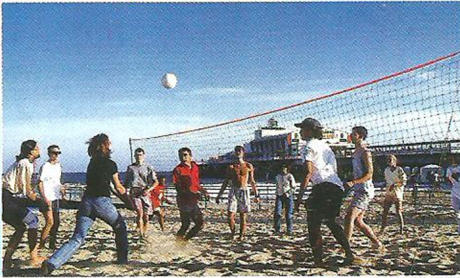
Eğitim Programları

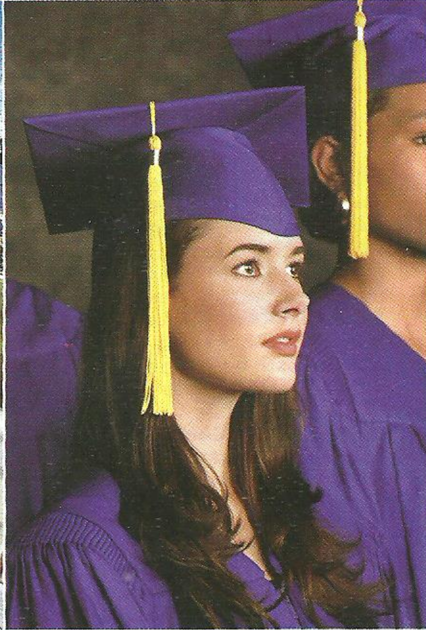


Akademik Eğitim:

Foundation
A Level
Transfer
Önlisans
Lisans
Yüksek Lisans
Pre-MBA
MBA



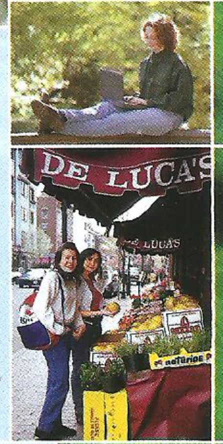




Dil Eğitimi:

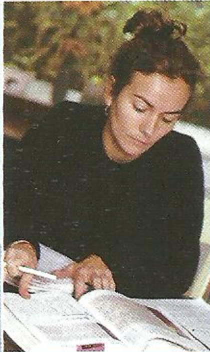
- TOEFL
- SAT
- GMAT
- GRE
- IELTS
- CAMBRIDGE
- FIRST CERTIFICATE

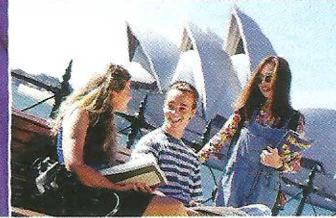
sınavlarına hazırlık
Yoğun, yarı yoğun genel İngilizce Programları
Ekonomik Akademik Yıl Prog.
İş (Business) İngilizcesi
Staj Programları

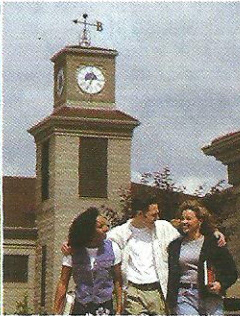


Lise Diploması:

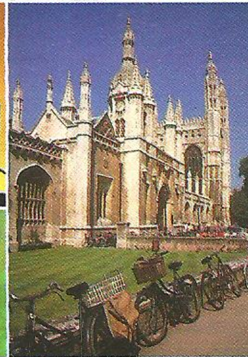
Lise transfer ve tamamlama imkanı
GED
Boarding School





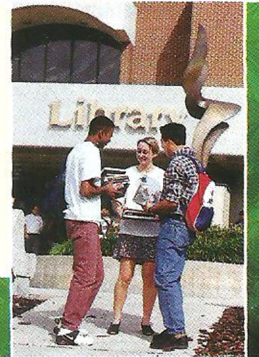






Sertifika:

İşletme
Pazarlama
Uluslararası Ticaret
Finans
Computer
Telekomunikasyon
Medya
Reklamcılık





HIT Uluslararası Eğitim Yayın ve Dış Tic. A.Ş.

Büyükdere Cad. Hür Han No:15/A Kat 4 80260 Şişli-İstanbul Tel: (0212)296 46 00 (pbx) E-mail:hit@hit.com.tr / www.hit.com.tr

MechWarrior 3

Yanlışınız olmasın: *Mech Warrior 3* bir aksiyon oyunu değil, bir simulasyon. Deli dana gibi koşturup çevreye ateş kusmakla olmuyor anlayacağınız; bu oyuna yaklaşımınız aynı bir uçuş simulasyonundaki gibi olmalı. Sunulan olanaklar gerçekten iştahınızı kabartacak nitelikte: geniş bir zırh yelpazesi, alıcılar, çok çeşitli silahlar, çok fonksiyonlu bir manevra kontrol sistemi, dengeli görev parametreleri ve karakterinize uygun oyun stilleri. Başarılı bir stratejinin sırrı, bütün bu apayrı gözüken elemanları harmanlayarak görevlerde uygulanabilecek bireysel yaklaşımlar türetmekte yatıyor. Kısacası okuyun ve öğrenin...

Nasıl savaşırsınız?

İş mechler hakkında konuşmaya gelince herkesin birkaç sözü oluyor. Ne zaman mech savaşçıları hakkında bir tartışmaya rastlasam insanları heyecanlı bir şekilde zırh tipleri ve yükleme incelikleri hakkında gevezelik ederken buluyorum. "Şu görev için ağır bir mech, bu görev için hafif bir mech uygun"...evet, tabii. Bu yaklaşımın iflas ettiği nokta ise her oyuncunun değişik bir stili olduğunu hesaba katmaması. *Mech 3* gibi geniş bir dünyada oyuncunun kişiliği düşünülerek tasarlanmış çok çeşitli yaklaşımlar ve oyun stilleri bulabilirsiniz. Muhtemelen bir joystick kullanıcısının mech ihtiyaçları, bir klavye veya bir mouse kullanıcısınınkilerden çok farklı olacaktır. Sanırım aşağıdaki yaklaşım kategorilerinden birinde karar kılmanız zor olmaz:

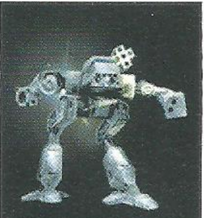


SRM'leri, otomatik bir topu, orta karar ER lazerleri, uçuş jetleri olan bir Shadowcat koşucu atakları için birebir.

Koşucu

Hareket halinde olmayı sever. Hiç durmaz, hatta gücünü yüzde 30'un altına bile düşürmez. Herhalde gidecek bir yeri olmayınca sırf tempoyu düşürmemek için etrafta deli gibi daireler çizen bir mech aklınıza gelmiştir. Koşucu atakları hızlı ve şiddetlidir. Hedefi iki kaşının arasından vurabilmek için yakınlaşır, ateş eder ve sonra karşı saldırıyı savuşturmak için yön değiştirir. Kendini güvende hissedince yeni bir saldırı için pozisyon alır. İyi kısa menzilli silahlara ve uçuş jetlerine (kullanabilirseniz tabii) sahip hızlı bir mech tercih edilir.

ÖNERİLEN EKİPMAN: SRM'leri, orta karar ER lazerleri, uçuş jetleri olan Shadowcat.



LRM'leri, iki büyük ER lazeri, yakın temas için hafif topu olan bir Bushwacker, işini uzaktan halletmeyi sevenler için ideal.

Tetikçi

Koşucuyla taban tabana zıt olan Tetikçi, zamanını sabit durup kayaların veya binaların arkasına saklanarak geçirir. Savaş meydanını dikizleyerek dişine göre bir hedef çıkmasını bekler. Yerini belli etmeden menzil dışından ateş ettiği için genelde burnu bile kanamaz. Tetikçi uzun menzilli silahları zırh ve hıza tercih edebilir. Yakın temaslarda hasar alma ihtimali artacağından yeraltı görevleri gibi durumlar için ağır sıklet bir mech düşünmelidir.

ÖNERİLEN EKİPMAN: LRM'leri, iki büyük ER lazeri, yakın temas için hafif topu olan Bushwacker.



LRM'leri, orta karar lazerleri ve Beagle Active Probe'u olan bir Owens beladan uzak durmak isteyenler için çok uygun.

Tavuk

Çarpışmaya girmemek için binbir türlü mazaret uyduran Tavuk, genellikle keşif yaptığı için ortalarda gözükmediğini söyler durur. Sırf düşman mevzilerini pas geçebilmek için yolunu uzatır. Tavuk işi ağırdan almaya bayılır. Saklana saklana savaş meydanına gelir ve uygun anı kollayıp şimşek hızında atağa kalkar. Uzun menzilli silahlarla ve iyi alıcılarla desteklenmiş, hızlı bir mech bu iş için çok uygun. Tabii ki taşıyabileceği en ağır zırha sahip olması da çok önemli.

ÖNERİLEN EKİPMAN: LRM'leri, orta karar lazerleri, Beagle Active Probe'u olan bir Owens

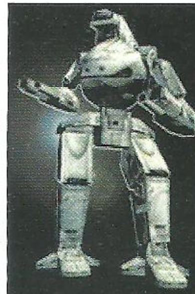


Ağzına kadar yüklenmiş bir Sunder erkek erkeğe dövüşmek isteyenler için iyi bir seçim.

Yarma

Bazıları gerçekten sert sever; bulabildiği en ağır zırhlı mech ile her ortama gözü kapalı dalar. Onlara göre heybetli bir cüsseyle azimli bir ateş gücünün üzerinden gelemeyeceği sorun yoktur. Annihilatorlar ile keşif görevlerine çıkıp düşman alemlerinde terör estirmeye bayılırlar. Genelde savaşlardan hasar almış ama aynı zamanda tatmin olmuş bir şekilde çıkarlar. Kalın bir zırh, ağır silahlar ve her şeyden önemlisi ağır sıklet bir mech; işte bir Yarma'nın tarifi. Hıza pek önem vermediklerini anlamışsınızdır herhalde.

ÖNERİLEN EKİPMAN: Birazcık hız istiyorsanız Sunder veya Supernova'yı ama eğer tam bir yok edici arıyorsanız Annihilator'ı tercih etmelisiniz (MASC, Annihilator'a biraz hız kazandırabilir). Sanırım bütün kısa menzilli ağır silahlara yüklenmeniz gerektiğini söylememe gerek yok.



Beladan uzak durup başkalarının hayatını tehlikeye atmaktan zevk alan takım liderleri için Annihilator çok sağlam bir seçim.

General

Bazıları liderlik etmek için doğmuştur. Onların görevi esas işi yapanları izlemekten başka bir şey değildir. Bir General arkalarda takılıp stratejik planlar yapmayı sever. Kendisi keyif çatarken pis işlerini bahtsız askerlerine yaptırır. Duruma göre diğer tipitiplerden birini yanında bulundurmak ister (keşif için Tavuk, kuşatmalar için Yarma gibi). Kendisi savaşmak zorunda kaldığı zaman da kendine göre bir strateji geliştirir.

ÖNERİLEN EKİPMAN: Bir Annihilator'dan sağlam bir mobil komuta merkezi olur.

Yani şimdi bütün bunlar her oyuncunun her görevi sadece bir şekilde oynadığı anlamına mı geliyor? Tabii ki hayır. Birçoğu kendi stillerini ve yaklaşımlarını görevin içeriğine uyarlamaya çalışır. Bir Tavuk yaklaşımı, sadece keşif görevleri için çok uygundur. Bir Tetikçi, taret toplarının kaçınılmaz olduğu alanlar için idealdir. Koşucular, açık arazide güzel top koştururken Yarmalar da, yeraltı görevlerinde olduğu gibi kapalı ve dar alanlarda iyi temizlik yaparlar. İşin çoğu kabiliyet ve kişilikle ilgili. Bazıları joystick ile arası iyi olduğundan ve aksiyondan vazgeçemediğinden dolayı koşucu yaklaşımını tercih ederken on parmak klavye kullanabilenler ise tam bir yok ediciye dönüşmek isteyecektir.

Donanım

"Ekipmanın kadar konuş" lafı kulağa hoş geliyor; ama aslında saçmalıktan başka bir şey değil. Tarih kitapları, çok güçlü orduların kötü stratejiler ve zayıf yönetimler yüzünden darmadağın olduğunu (Alman-


Standardın yerine elinizi her seferinde düğmeden çekince kaybolan nişangahı kullanmaya çalışın. Eğer sabit bir görüş seviyesi yakalayabilirseniz uzun menzilli saldırılarda daha başarılı olabilirsiniz.

manlar gibi) ve teknik bakımdan zayıf orduların da kıran kırana dövüşüp birçok zafer kazandığı (Çanakkale geçilmez!) yazar hep. Mech'iniz için en iyi donanımı istemek tabii ki hakkınız; esas olay sahip olduğunuz donanımın hakkını verebilmek.

Eğer Mech 3 ile biraz zaman geçirmişseniz temel donanım üzerine bilginiz var demektir: sikletler (chassis diye geçer), motor, zırh, silahlar, cephane, elektronik savaş ekipmanı ve yardımcı aksesuarlar. Mech'inizi her görevde değiştirebilirsiniz ama bir veya iki mech tasarımına sadık kalıp onları yeri geldiği zaman geliştirmenin kendine göre birçok avantajı olduğunu farkettik. Eğer görevlerin çoğunda iyi tasarlanmış bir mech kullanırsanız, onun ince ayrıntılarını öğrenmenin her görevde farklı bir tasarım denemekten daha akıllıca olduğunu görürsünüz. F-16 pilotları sadece bir veya iki görev için hop diye F-15 kokpitlerine atlamıyorlar değil mi?

Sikletler

Hafif, orta, ağır ve hücum. Her birinin kendine göre özellikleri ve görevlere göre değişen faydaları var; ama görünüşe bakılırsa birçok insan hafif mechlere çabucak kapılıveriyor. Aslında hafif mech'in felsefesi olan 'hızlı yaşa genç öl' kalıbının birçok görev için geçerli olmamasının ya-

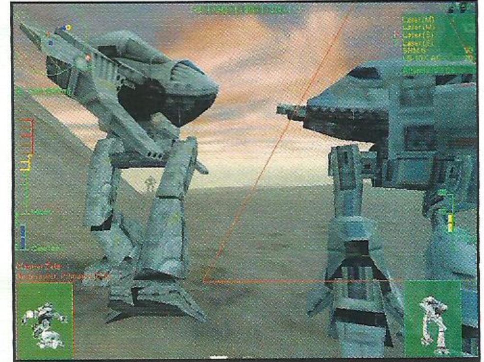

Farklı görevler için hazırlanmış standart yüklemeleri kullanmayı düşünmeyin. Her görev ve oyuncunun kendine has donanım ihtiyacı vardır.


Korkunç gözükebilirler ama siz yine de korkmayın ağırsiklet mechlerden. Onların da zayıf noktaları var; ani vur-kaçlar ve "saydırma" (ateşinizi mech'in bacaklarına odaklama) taktiği o dev cüsselerin sonu olabilir.

nısıra yine birçok görev için aranan en son stil Tavuğunkidir.

Hücum mechlerine ise sadece birkaç çift görevde ihtiyaç duyulur. Görev 5, Operasyon 4'te dar bir alanda üç tane ağır Sunder ile karşılaşıyorsunuz. Hızın ve kıvrak manevraların hiçbir faydasının olmadığı ama kalın bir zırh ve iyi bir ateşgücüne acayip ihtiyaç duyulan bir zaman anlayacağınız. Böyle bir durumda bir Annihilator veya bir Sunder (tabii bir tane edinebilirseniz) çok iyi gider. Bu, bir hücum mech'ini şiddetle tavsiye edebileceğim seyrek görevlerden bir tanesi.

Genellikle bir orta veya ağır mech ile kendinizi savaş orta yerinde sıkışmış bulacaksınız. Bu ikisinin arasındaki farkın tarifi biraz zor daha doğrusu biraz belirsiz: Bushwacker, Cauldron-Born ve Champion hız ve ağırlık konusunda başabaş gidiyorlar. Tabii dönüşler ve manevra kabiliyeti konusunda oldukça farklılar. Ağır mechler hızlı olsalar bile rijitliklerinden vazgeçemiyorlar; ani ve kıvrak manevralarda çuvallıyorlar. Tabii bu açıklarını daha fazla hasara göz yumarak telafi ediyorlar. İşte bu noktada oyun stili ön plana çıkıyor. Eğer kana kan diyorsanız ağır mechlerle takılın. Vur kaç yapmaktan hoşlanıyorsanız ortasikletleri tercih edin. Hedefi uzaktan mıhlamak istiyorsa-


Bazı durumlarda olaya yakınlaşıp bizzat müdahale etmeniz gerekebilir. Eğer bir mech savaşçısı devamlı menzilli silahlar kullanıyorsa yaklaşıp işini bitirin.

nız her ikisini de kullanabilirsiniz.

Silahlar ve Aksesuarlar

Herkes temel olarak bir lazer silahı, bir zırh delici silah ve bir roketatar ister. Hangi modelleri tercih edeceğiniz veya nasıl ekstralar düşündüğünüz size kalmış bir şey. En güçlü silahlar her zaman için en iyi seçimler demek değildir. Lazerlere çok yüklenirseniz çok daha fazla ısıölçeri kontrol etmek durumunda kalırsınız ve şarj süreniz artar. Uzun menzilli temizliklere (600-1000 metre) girmediğiniz sürece olayı abartıp beni haklı çıkarmayın derim. Bir Autocannon 20 ve bir Gauss cazip gözükebilir ama eğer her ikisi için de yeterli cephaneye sahip değilseniz onları evde bırakıp daha çok cephane imkanı tanıyan donanım türlerini tercih etmelisiniz.

Makineliler, alev silahları ve lazerler

Bizden Söylemesi 1

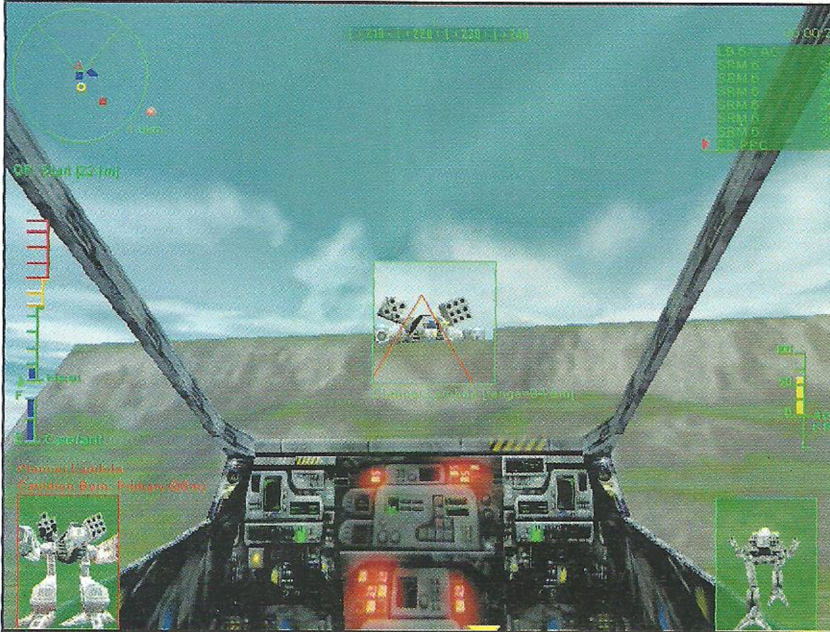
Alpha Strike'malı mı yoksa Alpha Strike'mamalı mı?

Acemiler yadigar Alpha Strike düğmesine basıp bütün silahlarını bir anda tüketmeye bayılırlar. Bu hamleyi genelde şu üç olay takip eder:

1. Acemi çok ısınır ve muhtemelen havaya uçar ya da en azından motoru yakar.
2. Hedef tamamıyla yok edilemez ve bu yüzden ateş etme imkanı olmayan aceminin kaldığı yerden bizzat kendisi devam eder.
3. Acemi nalları diker.

Tam bir yaylım ateşi açabileceğiniz çok az durum var aslında. Eğer bütün silahların doğru çalıştığından eminseniz, ısınız düşükse, düşman zayıfsa ve atışlarınız ölümcül olacaksa bu olayı bazen deneyebilirsiniz; ama çoğu zaman düşünmeyin bile.


İşte Alpha Strike için en uygun pozisyon gibi gözüküyor: düşman zayıf, yaralı ve ölüme hazır.


Bu mech gerçekten modayı takip ediyor olmalı. İskeletinin çoğu korumadayken hala ateş edebiliyor. Tabii bu silahlar korunmadıkları için saldırının temel hedefi onlar olacak.

pek işe yaramazlar. Bütün bunların yerine daha çok cephane veya daha iyi bir silah temin edebilirsiniz. Ağır makinelilerin zırh delme gücü 0.02 iken en küçük otomatik topunki (model 2) 3.25; yani makineliler tam bir felaket. Tek iyi yanları düşük ısıları ve ağırlıkları ama yine de onları unutursanız hiç fena olmaz. Eğer ağır makineli için çok fazla cephaneniz varsa onları her zaman takım arkadaşlarınıza verebilirsiniz.

Seri atış yapabilen silahlar çok ısı üretirler ve tekrar şarj olma süreleri daha uzundur; ER lazerleri kadar da güçlü değildirler. Kalite olarak ER lazerleriyle nizami lazerler arasında bir yerde ve eğer hala bir ER'niz yoksa hiç düşünmeyin bir tane edinin. Yine de şu istatistiklere bir göz atın: büyük bir seri lazer 9.1 ısı üretir, şarj süresi 9.1 saniyedir, 800 metrelik menzili vardır ve 11 hasar verir; büyük bir ER lazeri ise 6.3 ısı üretir, 3 saniyelik bir şarj süresi vardır, 1000 metrelik bir menzile sahiptir ve 10 hasar verir. Daha hızlı şarj süresi, daha düşük ısısı ve daha uzun menziliyle çok daha iyi bir seçim olduğunu ispatlıyor herhalde (hasar olayını da boşverin artık). Alev silahlarına hakkında konuşmak gerekirse onları doğrudan "şık ama gereksiz" kategorisine sokabiliriz.

Uzun menzilli silahlarla yakın menzilli silahlar arasındaki seçimi oyun stili ve görev parametreleri belirler. Bütün LRM'lerin 800 metrelik, SRM'lerin ise 367 metrelik menzilleri vardır. Eğer bir Artemis IV ateş kontrol sistemi için yeriniz varsa çok yaklaşmak yerine uzaktan füzelerle yaylım ateşi yapar daha sonra da çeşitli LRM'leri devreye sokabilirsiniz. Eğer Artemis IV'ü ekip yakın temasa girmek istiyorsanız esasen LRM'lerden zayıf olan SRM'lere başvurabilirsiniz. Örneğin en küçük SRM 3 puan hasar verirken en küçük LRM 6.25 verir. Tabii LRM'lerden verim almak istiyorsanız onlar için biraz yer açmalısınız. Streakler ise SRM'lerin iki yönden gelişmiş olanlarıdır: 484 metrelik bir menzil ve daha yüksek bir hız. Biraz daha ağır olsalar da elinizde varsa yüklemenizi tavsiye ederim.

Araç aksesuarlarından C3 modülü sadece etrafta arkadaşlarınız varsa bir halta yarıyor. ECM zımbırtısı radarda farkedilme şansınızı azaltıyor ki sinsice yaklaşma planları için birebir. Ayrıca düşman nişan alma sistemlerini, Streaklerinin artı özelliklerini ve birçok düşman aksesuarını iptal ediyor; yani yola çıkmadan bir tane yanınıza almak hiç de kötü bir fikir değil. Eğer sıfır ağırlığa sahip bir Clan modeliniz varsa CASE olayının çok işe yaradığını göreceksiniz. AMS sistemi gerçekten hayatınızı kurtarabilir; bir uçaksavar gibi üzerinize doğru gelen füzeleri savuşturur (chaff olayı).

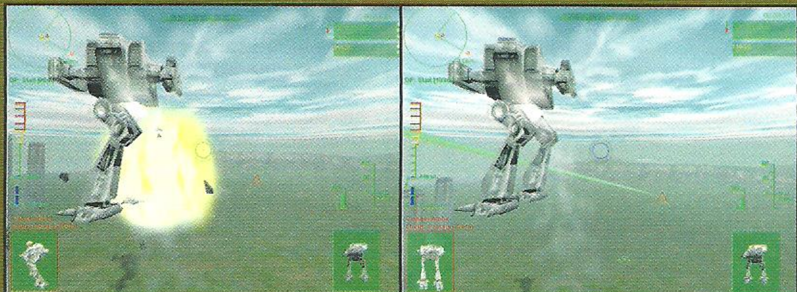
Eğer keskin nişancıysanız, lazerler ve toplar için ekrana sadece ekstra bir nişangah koyan hedefleme bilgisayarını es geçebilirsiniz. Hızı artırmasına rağmen MASC'ı kullanmak için pek bir neden yok. Acayip ısı üretiyor ve bir hücum mech'ine gerçekten biraz daha hız kazandırmak istemediğiniz sürece turboya ihtiyacınız çok seyrek oluyor. Bazı görevlerde topçu birliğini çağırmak isteyebilirsiniz. Mesela Görev 5 Operasyon 3 iyi bir örnek; Charlie noktasındaki kapıyı ortadan kaldırmak için topçu birliğini kullanabilirsiniz. Çok gerekli değil ama eğlenceli. Bu tip görevler için yanınızda bir tane TAG bulundurun. Brifingler böyle ekstra bir ateşgücüne ne zaman ihtiyacınız olacağını açıkça söylediğinden TAG'i devamlı yanınızda taşımaya gerek yok. Birçok görev için bir anlamı yok. Bütün bunlardan sonra hala yeriniz varsa cephaneye ve zırha abanın.


AMS'nin aktif olması sayesinde bu füze yağmurundan çok az hasar alarak çıkabileceksiniz.

Bizden Söylemesi 2

Yaylım Ateşi Davası

Uzaklardan gelen füze yağmurlarından bıktınız değil mi? İki şey hasarınızı azaltabilir veya tamamıyla paçayı kurtarmanızı sağlayabilir: yaylım ateşinin çoğunu savuşturması için AMS'nizi açık tutun ve/veya uçuş jetlerinizi kullanın. Yaylımdan uçarak yırtmayı planlıyorsanız zamanlamayı iyi ayarlayın. Eğer düşman birkaç yüz metre uzağınızdaysa roketleri yolladığı anda uçuş düğmesine basın. Eğer daha uzaklardaysa füzeler sizle onun arasındaki mesafenin üçte birini geçene kadar bekleyin ve sonra zıplayın. Uçuş jetlerine sonuna kadar abanırsanız roketler altınızdan geçip gider.


Uçuş jetlerinin bir başarısız (sol) bir de başarılı (sağ) kullanımı. Bu zımbırtının çalışması biraz zaman alıyor; bu yüzden mesafeyi hesap edip bir an önce zıplamalısınız ki füzeler sizi bulmadan siz kendi yüksekliğinize ulaşmış olun.

Mükemmel Mech

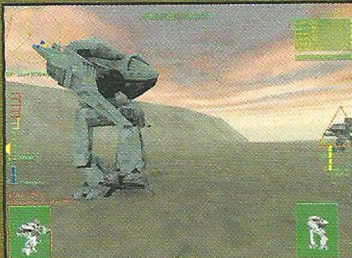
Fanatik mech savaşçısının her görev için farklı bir mech kullanılmalı inancına ters düşerek oyun tamamının ara sıra bakımdan geçirilmesi şartıyla tek bir mech ile bitirilebileceğini iddia ediyorum. Ana silahınız bir otomatik topsa, destek ve mesafeli çatışmalar için birkaç lazeriniz varsa ve bir de roketatar yüklenmişseniz kim tutar sizi. Alın size sağlam bir reçete: orta karar bir otomatik top, orta bir ER lazeri olan uzun menzilli füzeler ve alabildiğiniz kadar çok otomatik top cephanesi. Büyük lazer çok ısı üretmesine ve ekstra menzil ve hasar için çok fazla güç harcamasına rağmen bazı görevlerde uzaktan işinizi görme konusunda bayağı yardımı dokunuyor. Bir otomatik top önüne çıkan her şeyi yok edebilir; cephanesini dikkatli kullanıp mobil saha üssünü bir kere ziyaret ederseniz bütün bir görevi sorun çıkmadan tamamlayabilirsiniz.

Eğer ekip halindeyseniz mutlaka C3 modülünü yanınıza alın. Gizlilik gerektiren görevler için ECM modülü faydalı olabilir ve AMS'yi yüklenmeden hiçbir yere gitmeyin; uçuş jetlerini alıp almamak size kalmış. Nişancılığınızı geliştirin ki hedefleme bilgisayarını yanınızda taşımak zorunda kalmayın; onun yerine cephane alırsınız. Bushwacker ciddi görevler için mükemmel bir tasarıma sahip. Shadow Cat biraz hafif kaçar; Champion ve Black Hawk gövdelerini döndüremedikleri için sınırlı bir şekilde hareket edebilirler. Bushwacker çok fonksiyonlu bir yapıya sahip olduğundan zırh konusunda Champion'a, manevra konusunda Black Hawk'a ve yükleme kapasitesi konusunda ise kendi sınıfındaki herkese takar.

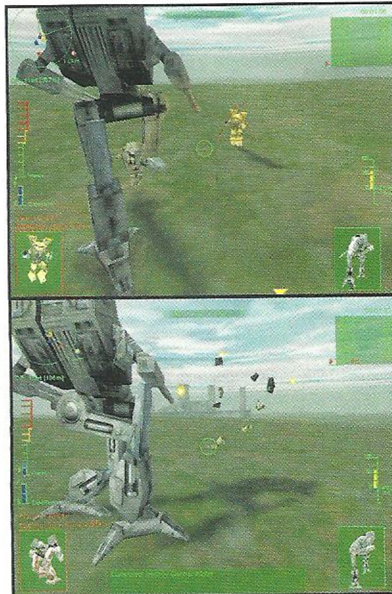
Bizden Söylemesi 3

Öldürmek için Öldür

Bu manevrayı kapmanız için biraz pratiğe ihtiyacınız var ama özellikle multi-player ortamlarının kralı olmak ve bir delikanlı gibi savaşmak istiyorsanız bu işi öğreneceksiniz. Bu iş için en iyisi bir Sidewinder joystick. Olay, gazı ortayla yüksek arasında tutup hedefin etrafında koşarak daireler çizmek. Tabii bu turları hedeften gözünüzü ayırmadan yani gövdenizi çevirmiş bir halde atıyorsunuz. Bu işi yapmanın en iyi yolu malum güzergah boyunca bir güzel kıvırtıp bir yandan da direksiyon kontrolüne hakim olarak hedefe iyice kilitlenmek. Bu taktik için hızı pek tavsiye etmiyorum; zira istediğiniz dönüşleri düşük hızlarda (yüzde 60-80) daha rahat yapabilirsiniz.



Ölüm Dansı: Ustalaşmak biraz zor ama hedefinizin etrafında daireler çizip taretinizi daire içinde sabit tutabilirseniz ölümcül bir stratejiye imza atmış olacaksınız.



Şirin, değil mi? Bir Elemental kendi başına olunca sadece küçük bir ayrıntı ama yine de tek bir lazer atışıyla ayıklanmalı; yoksa bir düşman mech'ini tamir edip başınızın ağrımasına sebep olabilirler.

Sahada

Araziyi çıktığınızda her şey bir anda berbat olabilir. Rehberiniz sağduyu olmalı; kendinizden başka kimseye güvenmeyin. Görev brifinglerini can kulağıyla dinleyin ki A) doğru ekipmanı getirin, B) tehlikelerden kaçabilmek veya onlara karşı hazırlıklı olabilmek için bu tip alanları öğrenin ve C) görev için stratejik bir yaklaşım geliştirin. Hızlı bir vur kaç mı yapacaksınız yoksa en başta biraz arkalarda defans takılıp sonra yavaşça olaya mı dalacaksınız? İşte sahaya girmeden önce bütün bunlara karar vermeli, karşınıza çıkabilecek bütün ihtimalleri düşünmelisiniz.

Mobil Saha Üsleri

Mobil saha üssü (MFB) sizin can simidiniz; onu ne pahasına olursa olsun korumalısınız. Alanı temizlemeden sakın onu ön cephelere yollamayın. En iyisi onu olduğu yerde bırakın, ihtiyacınız olunca siz gidin. Tabii çok geride de bırakmayın; saldıran falan olur. MFB'nin civarında tehlike olabilecek her şeyi temizlediğinizden emin olun. MFB'nin doğru kullanımı en kötü durumun bile üstesinden gelebilir. Eğer çuvallayıp çok feci hasar aldıysanız MFB'ye dönmek ilk önceliğiniz olmalı. Ayrıca takım arkadaşlarınızı da yükleme veya tamir için MFB'ye gönderebilirsiniz. Hasar almamış olsanız bile cephaneniz azalınca MFB'ye uğrayıp takviye yapın.

Silah Arkadaşları

Silah arkadaşlarınıza çok bağımlı kalmayın. Genellikle çok salak olduklarından kendilerini birden ortaya atarak nalları di-



Silah arkadaşlarınızı yaralarının sarılması ve cephane takviyesi yapılması için mobil saha üssüne (MBF) gönderebilirsiniz.



Küçük araçları uzaktan lazerlerle temizleyin. Mümkünse önce onları temizleyin; çünkü hem işlerini bitirmek kolay hem de sürü halinde gelip gerçekten diğer mechlerin başını ağrıtabilirler.

kerler. Onları şok birlikleri olarak düşünüp bu olayı lehinize kullanabilirsiniz. Tabii bu şok birliklerini sağ çıkmaları imkansız alanlara yollayarak intihar birliklerine dönüştürmeyin. Daha çok onları ilk darbeyi almaları ve ana defans hattını yarmaları için kullanmalısınız. Yanınızda en azından bir tane ağırsiklet bulunsun; onu öncelikle öne sürüp şok darbelerini savuşturun ve daha sonra da taarruza geçin. Özellikle roketatar tipi silahlardan yana sıkıntı çekiyorsanız arkadaşlarınıza lazerleri yükleyin. Arkadaşlarınız cephane konusunda mızmızlık etmeyecektir. Sakın herhangi birini iyi bir iskeletle veya az bulunan bir silahla ödüllendirmeyin; çünkü görevlerden geri dönmeme ihtimalleri ortalamanın üzerinde. Eğer elinizde çok fazla ağır makineli varsa, onları hiç düşünmeden arkadaşlarınıza hibe edebilirsiniz.

Yapay zekalı birimler hemen hemen her zaman yakın temaslarda rakiplerini bilir ve ona göre davranırlar; ama mesafeli çarpışmalarda sistemin ne halt yediği belirsizdir. Eğer onlara saldırmalarını emrederseniz, ateş hattının tam ortasına koşup ziyan olacaklardır. Eğer onların sadece sizi takip etmesine izin verirseniz, herhangi bir saldırı emri almadan menzillerinde bir düşman algıladıkları anda yaylım ateşine başlarlar. Tabii genellikle orada hiçbir şey yapmadan dikileceklerdir. Onları ateş hattından çekebilir ama onlardan bir tehlikeyi savuşturmalarını beklemezsiniz; kuyruklarını bacaklarının arasına sıkıştırıp bir güzel kaçarlar. Eğer zaten hasar almışlarsa bu muhtemelen onların sonu demektir; bu yüzden arkadaşlarınızın üzerine çok gitmeyin. Hasar almaya başladıkları anda (burunları kanasa bile) onları geri çekip tamir olmaları için MFB'ye gönderin.


Bırakın silah arkadaşlarınız düşmanı biraz yorsun; siz de ölüm vuruşunu yaparsınız. Eğer arkadaşlarınız düşmanı bir güzel benzettiyse ve siz de batan geminin mallarının ziyan olmamasını istiyorsanız, onlara saldırıyı kesmelerini emrederek yağma işlemine başlayabilirsiniz.

Bizden Söylemesi 4

Saydırın Bacaklara!

MechWarrior 3, bacağından vurulan bir mech oyun dışı kalır diyor. Sakın aklınıza başka bacaklar gelmesin; sadece mekanik olanları konumuz dahilinde. Bacak fetişisti oyuncular bir anda mech'inizin bileklerine yapışıp canınıza okuyabilir. İstediğiniz kadar iyi motorunuz, silahlarınız veya cephaneniz olsun ama otomatik topun kustukları bir anda bacaklarınızı parçalayarak kaderinizi değiştiriverir. Bu basit gerçek birçok mech için geçerli maalesef. Yani gövdeye ateş etmek tam bir aptallık. Bazı durumlarda kollara çalışmanız gerekebilir; eğer bu taktiği kullanan başka biriyle çarpışıyorsanız muhtemelen otomatik topunu taşıyan kolunu vurup daha sonra bacaklara geçmeniz çok daha akıllıca olur. Bu durumla özellikle multi-player oyunlarında çok karşılaşabilirsiniz; zira bu taktik sadece size ait olmadığından rakiplerinizle uğraşmak için alternatif yollar düşünmelisiniz.


Saldırın bacaklara! Bu enayinin işi çoktan bitmiş. Bu olayı benimseyenler başka hiçbir şeye nişan almazlar ve genellikle düşmanın işini herkesten önce bitirirler. Niye mi? Çünkü bu sağlam bir strateji!

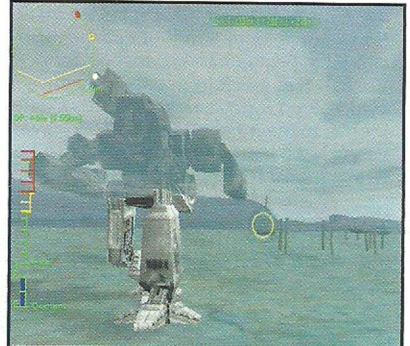
Yağma

Zaten sınırlı yeriniz olduğundan herhangi bir rakibinizin leşini yağmalarken utanıp sıkılmanıza gerek yok. Hiç bir zaman geride cephane bırakmayın (makineli cephanesi olmadıkça); cephane hiçbir zaman yeterli değildir. En çok hangi tip cephane kullandığınıza bakın ve gerisini boşverin. Hafif iskeletlere ihtiyacınız olmayacağından dolayı pek bulaşmayın; kalabalık etmesinler. Yer kaplayan parçaların özelliklerini kontrol edin. Gerçekten dört Pumaya ihtiyacınız var mı? Benim şahsen yok.

Sağlam bir iskelet ele geçireceğim diye bacaklar üzerine odaklanıp kafayı yemeyin. Eğer yeni bir modelse ve gerçekten onu istiyorsanız, iskelete kavuşabilmek için önce kokpit sonra bacaklar üzerinde yoğunlaşın. Sakın bir takım arkadaşınızı yağma uğruna harcamayın; zira böyle bir amaç için bir mech'i devre dışı bırakma konusunda oldukça özürlüler. Eğer elinizdeki bir Firefly veya onun gibi beş para etmez bir zibidiyse hiç düşünmeden onu harcayıp hız kazanın. CASE modülleri, ısı kazanları ve lazerler zaten sebil. Birkaç tanesini yanınıza alıp gerisini sallayın. Sizin gerçek arkadaşlarınız Hoard Gausslar ve otomatik toplar.

Soğukkanlı Olun

Mech'inizin çok kızışmamasını sağlamak oyundaki en alengirli işlerden bir tanesi. Bazıları ısı kazanlarına yüklenerek sorunu çözmeye çalışıyor; ama bu bana, hakkınızı ısı üretmeyen cephane ve silahlardan yana kullanmak varken yer israfı yapmak gibi gözüküyor. Gözünüz ısıölçerin üzerinde olduğu sürece ve tam olarak ne zaman bir atış sonra işinizin biteceğini öğrendiğiniz de iptal olma korkusu yaşamadan kızgın uçlarda gezinebilirsiniz. Bu olayı kavramanızın yanında hızlı ve kıvrak olmanız da gerek. Atışlarınızın zamanlamalarını ayarlayıp kızıştığınız zaman koşmaya hatta kaçmaya başlamalısınız (ağır mechlerin çok zorlandığı bir konu).


Mümkünse suyun içinden savaşmaya çalışın. Isınız hemen hemen hiç artmayacak ve düşman için bulunması zor bir hedef haline geleceksiniz.

Bazı görevlerdeki araziler sizi pek kızdırmadan paşa paşa takılacağınız nitelikte. Sulu ve karlı görevler sizin için çok uygun (örneğin Operasyon 4). Suyun içinden ateş edince ısıölçerin ibresi hiç kıpırdamıyor. Daha ne bekliyorsunuz? Dalın suya, başlayın yaylıma. Örneğin böyle sulu bir yaklaşıma Görev 4 Operasyon 1'in başlarında çok hak vereceksiniz. Burada yok etmeniz gereken birkaç yapı, ağır lazer topları ve bir çift Smoke Jaguar bulunmakta. MFB'ye ulaşıp bütün bunları temizlemek için cephaneyi abartmak bile yeterli olmayabilir; bu yüzden yakındaki nehre dalıp öncelikle lazerleri temizlemek çok daha akıllıca. Müsait olan her ortamda suyu kullanmaya bakın; hem soğuyorsunuz hem de farkedilme şansınız azalıyor. PCG

Hile Kodları

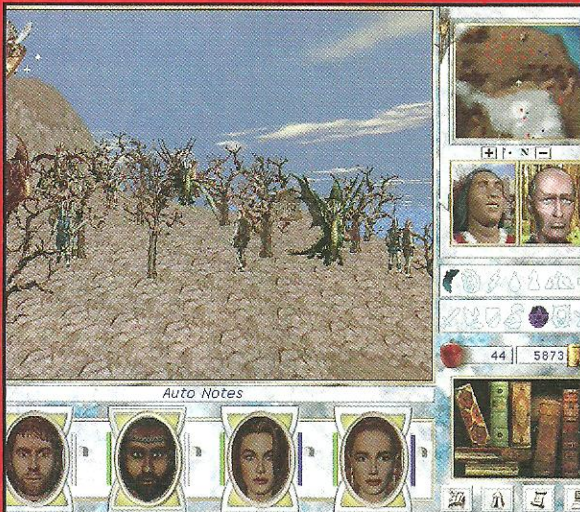
İleri hile bilimine giriş: Ders 1!

Geçenlerde ofise bir okuyucu geldi ve hileler konusunda birtakım sorunları olduğunu söyledi. Allah allah hala kısa mı buluyordu hile köşesini? Yo derdi o değildi. Yoksa bazı hileler çalışmıyor muydu? Iı-ıh o da değildi. Maşallahı vardı hepsinin. Neydi peki? Anlatmaya başladı; artık eski moda hileler onu kesmiyordu. Oyunun mutlak hakimi olmak istiyordu, her şeyi değiştirmek kurcalamak oyunun kulağından girip ağzından çıkmak istiyordu. Anlattıkça heycanlanıyor, coşuyor kendini kaybediyordu. Neden sonra iki beyaz gömlekli adam gelip onu götürdüler; ama çocuk haklıydı! Biz de ekip olarak artık sıradan hilelerin yanında dosya tahrifatı ve diğer sanatları da azar azar eklemeye karar verdik.

MIGHT & MAGIC VII

PC Gamer'ı ve Hile Kodları köşesini takip eden okuyucularımız Ayın İpucu Ödülü'nün önemini bilir. Bugüne dek pek çok okurumuz yolladıkları akılcı, her yerde bulunmayan hile ve ipuçlarıyla ödül paketimizi kazandılar. En çok hile kazandıran oyun da daima _Might & Magic_ oldu. Zaten ilk ödülümüzü de bir _MM 6_ ipucuna vermiştik. Ağustos sayımız da bir okurumuz _MM 7_ ipucu ile bu ödülü kazanmıştı. Bu ay da ayın ipucu _MM 7_ ile geldi. Tebrikler Mose Ozramo!

Oyunda Light path'i seçtiyseniz bu cheat'i yapabilirsiniz. İlk yapmanız gereken paralyze sahibi olmak daha sonra kendi gücünüze uygun bir yaratık bulmak, tercihen dragonlar olsun. Bu yaratığı öldürdükten sonra cesedi araştırmayın ve paralyze büyüsünü üzerinde kullanın, şimdi onu tekrar tekrar öldürebilirsiniz ve sonsuz exp alabilirsiniz. Ahhh az kalsın unutuyordum o size saldırmıyor tabii ki. Aynı şekilde sonsuz exp almak için bir yöntem daha var; ancak biraz zahmetli ve çoğu zaman başarılı olunmuyor. Dejya'da yolda para isteyen zombie'lere parayı vermeyin, ne zaman zombiler etrafınızı çevirirse fly ya da jump büyüsünü kullanarak arkanıza aldığınız tepenin üzerine çıkın (özelikle köşeli dar bir yerin tepesine çıkmaya özen gösterin). Şimdi bütün zombie'ler aşağınızda toplanacak; fakat siz onlardan sadece bir tane varmış gibi göreceksiniz, eğer görmediyseniz olmamıştır. Eğer başardıysanız eğilin ve oklarla vurmaya başlayın, onlar yara almasına rağmen yere düşmeyecekler. Ayrıca kullanılacak bir taktik daha var, bu söylediklerim aslında tam olarak cheat sayılmazdı, daha çok oyunun bug'larıydı Neyse taktiğe dönelim şimdi oyunda her hafta mağazalardaki eşyalar değişiyor, eğer o hafta içinde o dükkana ilk defa giriyorsanız girmeden önce oyunu save'leyin ve içeri girin eğer güzel bir şey bulamadıysanız çıkın ve load edin. Mağazadaki eşyaların farklı olduğunu göreceksiniz. Bunu işinize yarar bir şey bulana kadar kullanabilirsiniz (ancak ikinci girişinizse başarılı olmaz), bu taktiği aynı zamanda cesetleri araştırırken kullanabilirsiniz. Bu yolla birçok relic ve articraft bulabilirsiniz. Bence bu taktiği sadece dragon ve titan'larda deneyin; çünkü bir tek onlar kayda değer bir şeyler veriyor. Sanırım bu kadar, biraz uzun ve darmadağın oldu, neyse kullanacaksanız toparlarsınız artık. Umarım işinize yarar.



Mose'un verdiği ipuçlarını kullandıktan sonra böyle kalabalık yaratık gruplarıyla karşılaşmak sorun olmayacak.

RAGE OF MAGES II

Oyun haritasındayken Enter'a basın ve ##Coward yada #Chicken yazıp hile modunu aktif hale getirin böylece aşağıdaki kodları kullanabileceksiniz:

#modify self +god : Ölümsüzlük.
#modify army +god : Ordu için ölümsüzlük.
#modify self +spells : Tüm büyüleri verir.
#create (miktarını yazın) gold : Dilediğinize altın.
#killall : Tüm düşman birimlerini yok eder.
#pickup all : Tüm çuvalları alırsınız.
#show map : Tüm haritayı açar.
#hide map : Haritayı kapatır.
#victory : Mevcut bölümü derhal kazanmanızı sağlar.
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword: özel silaha kavuşursunuz
#create None Gloves: Büyücünün hava büyüsünü artıran özel eldivenleri verir

JEFF GORDON XS RACING

Bu oyuna dayanabildiyseniz hilelerini de isteyeceksiniz demektir. Ana menüde "icancheat" yazın böylece hile modu açılacaktır. Beliren ekranda aşağıdaki kodu yazın. Doğru yazdığınız taktirde hilenin geçerli olduğu bir ses tarafından onaylanacaktır.

Reckless : Bu hileyi yazınca hiç bir şey sizi durduramaz

RE-VOLT

Aracınızın parametrelerini değiştirmek

Minik aracınızdan daha yüksek performans istiyorsanız yapmanız gerekenler çok kolay. "Cars" alt dizinine girin, buradan da özelliklerini değiştirmek istediğiniz aracın alt dizinine inin. Parameters.txt dosyasını açın ve burada gördüğünüz parametreleri dilediğiniz değerle değiştirin. Yapabileceğiniz değişiklikler arasında aracınızın hızını, lastik boyunu değiştirmek bulunuyor.

OUTCAST

Dosya tahrifatıyla fiyatları değiştirmek

Oyunun dizininde bulunan Outcast.ini dosyasını bulun. Bu dosyayı herhangi bir text editörü ile açın (yani üzerine iki kere tıklayın). Artık oyuna ait pek çok değeri değiştirebilirsiniz. Burada hata yapma ihtimaline karşı değişiklik yapmadan önce dosyayı yedeklemek iyi olacaktır. Yapabileceklerinize bir örnek vermek gerekirse WeaponMerchant'ın altındakiler oyunda satın aldığınız bazı nesnelerin fiyatlarını içeriyor. Burada yapacağınız değişikliklerle nesnelerin fiyatlarında değiştirebilirsiniz. Yapabileceğiniz diğer değişiklikleri keşfetmek size kalıyor.

GULF WAR: OPERATION DESERT HAMMER

Oyun esnasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları yazın

Power me : God mod, tam güç, tüm silahlar ve hava saldırıları.
Regen me : God mod, tam güç
Call strike : Düşmana karşı hava saldırısı.
Done : Bölümü geçmenizi sağlar.
Goodkeys : Kontrol tuşlarının konfigürasyonlarını 1. ve 2.'si arasında değiştirir.
Hud : Hands Up Display'i açıp kapar.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Multiplay ya da Skirmish modunda oynarken Enter'a basarak mesaj kutusunun açılmasını sağlayın. Sonra "+"ya basın ve aşağıdaki kodları girin. Kodun etkisini ortadan kaldırmak için yeniden yazmanız yeterli:

ATM :
Mananızı tümüyle doldurur.

BIGBROTHER :
CPU birimlerini durmaksızın teker teker seçer.

CLOCK :
Oyunun süresini gösteren saat.

FOGCOLOR [1-256] :
Sisin rengini değiştirmenizi sağlar.

LIGHTRANGE [1-20]:
Işıklandırmayı değiştirir.

LOGO [1-9] :
Irkınızın rengini değiştirir.

LOTSABLOOD :
Daha fazla kan.

MAKEPOSTER:
Oyundan screen shot alır.

NAMEUNIT [BIRIMIN ADı] :
Birimi yeniden adlandırmanızı sağlar.

NOWISEE:
Tüm haritayı açar.

ROLLINGFOG:
Sis efektlerini değiştirir.

CDSTART :
Müziği açıp kapar.

COMBUSTION :
Düşmanların tümü ölür.

DOUBLESHOT:
Silahlar iki katı hasar vermeye başlar.

HALFSHOT :
Silahlar yarı yarıya hasar vermeye başlar.

ILOSE :
Oyunu kaybettirir.

IWIN:
Oyunu kazandırır.

WIEV 0-4 :
Numarasını girdiğiniz oyuncunun enerji ve metal miktarını gösterir.

KILL 0-4:
Numarasını girdiğiniz oyuncu kaybeder.

ZIPPER :
Birim üretimi hızlanır.

SING :
Seçili birim emir verdiğinizde şarkı söyler.



Mana'nızı kolayca doldurduktan sonra bir dolu ünite yaratabilir ve düşmanınızın acı sonunu hazırlayabilirsiniz. Hadi sevgili böceklerim yiyin şu herifi!

SINISTAR OUNLEASHED

Oyun sırasında "é"ye basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Cheatnodmg : Tanrı modu.
Cheatfreecrystal : Kristal verir.
Exit : Konsol ekranından çıkmanızı sağlar.
level <0-23> : İstediğiniz bölüme geçmenizi sağlar.
gammaval <0-100> : Gama değerini belirlemenizi sağlar.
musicvol <0-100> : Müziğin şiddetini değiştirmenizi sağlar.

ROLLERCOASTER TYCOON

Daha önceden iki hilesini verdiğimiz bu oyunun tüm hilelerini vermeseydik bize yakışmazdı. Aşağıdaki kodları müşterilerinizin isimleri yerine yazın.

Big Bucks : Sonsuz para.
Damon Hill : Go kart'lar hızlanır.
John Bibrough : L'ye basın ve parkın rating'i yükselsin.
Johny Mace: Müşteriler iki katı para verirler.
John Wardley : Müşterilerin fikirleri değişmez.
Katie Brayshaw : Müşteriler el sallar.
Melanie Warn : Müşterilerin memnuniyeti artar.
Tony Day : Sürekli hamburger satın alır.
Simon Foster : Ünlü konuklar gelir.

BRAVEHEART

Yiğit Parmaksız'ın gönderdiği cheat'lerden ilki Braveheart. Hileleri girmek için önce 3D moduna geçin sonra da DEL'e basın.
bannockburn: Düşmanları öldürür.
dresden: Binaları ateşe verir.
steve reeves: Askerleriniz daha dayanıklı olur.
bastille day: Kale duvarları yıkılır.
bucks fizz: Askerleriniz geri çekilir.

MORTYR

Yiğit'in diğer cheat'i de Mortyr için. Bir göz atmanız yararınıza olur. "~" tuşuna basıp açılan konsolda şu hileleri girin.

.prezes: God modu.
.wp: Bütün silahlar.
.goto##: İstediginiz haritayı oynarsınız (## yerine 01-26 arası bir sayı yazın).

SHADOWMAN

İki sayı önce incelemesini yaptığımız oyunun cheat'i de bu ay köşemizde. Gökhan Akça arkadaşımızın gönderdiği bu hile işinize çok yarayacak.
Oyunun ilerleyen bölümlerinde

HEROES 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Oyun sırasında TAB tuşuna basıp, şu kelimeleri girin;

NWCQUIGON:
Level atlama.

NWCPADME:
Kahramanınız "Archangel" kazanır.

NWCDARTHMAUL:
Kahramanınız "Black Knight" kazanır.

NWCCORUSCANT:
Kahramanınız bütün binalara sahip olur.

NWCR2D2:
Kahramanınız bütün savaş techizatlarına sahip olur.

NWCWATTO:
Kahramanınız para ve kaynak kazanır.

NWCPODRACER:
Kahramanınızın hızı artar.

NWCPROPHECY:
Obelisk Haritanızı gösterir.

NWCREVEALOURSELVES:
Arazi Haritasını gösterir.

NWCMIDICHLORIANS:
Kahramanınız 999 Mana ve bütün büyüleri kazanır.



Heroes 3 Armageddon' Blade oyunun kendisinden daha zor gözüküyor; ama endişeye gerek yok, hilelerimiz sayesinde bütün savaşları kazanacaksınız.

karşınıza çıkacak olan "sister"larla uğraşmak zor mu geliyor? İşte çaresi, uyandıklarında başınızı belaya sokan bu hanımları saf dışı bırakmak için maalesef önce onları uyandırmalısınız. Uyandıktan hemen sonra tekrar load edip aynı yerden başlarsanız "sister"lar uyanmıyorlar. Denemeye değer.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Oyun sırasında backspace (silme) tuşuna basın ve "!throw me a frickin bone here" yazın. Artık istediğiniz zaman tekrar backspace'e basıp aşağıdaki kodlardan birini girebilirsiniz:
captain scarlet: God modu.
!full monty: God modu ve nesneler.
!stay frosty: Sarge enerji kalkanı verir.
!henry: 30 aerosol spray'i verir.
!harsh language: 20 si-

DESCENT: FREESPACE 2

Oyun sırasında www.freespace2.com yazarsanız, "Cheats activated – hileler çalıştırıldı" mesajı gelecek. Sonra da şu tuş kombinasyonları ile hile durumunu belirleyin.

"~" TUŞUNA BASIP;

C
Düşmanlarınıza mesaj atın.

K
Hedef yok etme.

SHIFT K
Hedeflenen alt sistemi yok etme.

ALT K
Kendinize 10%'luk bir zarar verin.

I
Hasar almama modu.

SHIFT I
Hedef için hasar almama modu.

O
Descent tarzı fizik modellemelerini açma kapama.

SHIFT W
Sizinki de dahil bütün gemilere sonsuz silah kazandırır.

W
Sadece SİZİN geminiz için sonsuz silah kazandırır

G
Bütün birincil görevleri (GOALS=GÖREVLER?) tamamlanmış olarak işaretler.

SHIFT G
Bütün ikincil görevleri tamamlanmış olarak işaretler.

ALT G
Bütün ekstra görevleri tamamlanmış olarak işaretler.

9
Bütün ikincil silahlarda ileri doğru gezinme.

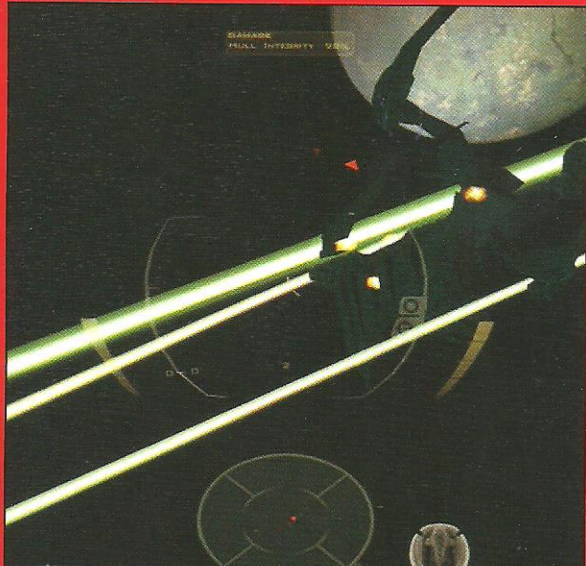
SHIFT 9
Bütün ikincil silahlarda geriye doğru gezinme.

0
Bütün birincil silahlarda ileri doğru gezinme.

SHIFT 0
Bütün birincil silahlarda geriye doğru gezinme.

R
Hedef için yeniden silahlandırma talep etme.

NOT:
Eğer hile kodlarını kullanırsanız, görevinizde ilerleyemezsiniz, ta ki:
Tek kişilik bir göreve girin ve sınırsız şarjör hilesini çalıştırın. Tek kişilik görevden çıkın (bitirmeniz şart değil) ve senaryoya geri dönün. Şimdi sınırsız füzelerinizle senaryonuzda ilerleyebilirsiniz.


Uzayada yolunuzu kaybetmemek için hilelerimizi kullanın.

neklik verir.
!here's a lockpick...: Sınırsız Napalm verir.
!mib: Sarge'a lazer tüfeği verir
!this one goes to eleven: 3 Napalm saldırısı verir.
!scotty: 3 SpaceMen desteği.
!hey stifler: Sınırsız zamk.
!one time...: 3 Baseball topu.
!spiny norman: 3 Mayın verir.
!let me down: Sarge'ın sağlığını sıfır seviyesine düşürür.
!pump me up: Sarge'a astroid desteği verir.
!rate me: Saniyedeki kare oranını gösterir.
!roody-pooh: Sınırsız hava saldırısı verir.
!the meek: Görevi kaybettirir.
!cut to the chase: Görevi kazandırır.
!halloween: Düşman askerlerini zombie'lere çevirir.
!time for bed: Görevi kaybettirir.
!mona lisa: Rastgele bir nesne verir.
!florence: Sınırsız MediKit verir.
!johnny ricco: 3 paraşütçü verir.
!peep show: 3 Recon verir.
!heavenly glory: 3 hava saldırısı verir.
!yippee!!!: Bir sniper tüfeği verir.
!penny: Sınırsız M80.
!hey dante: Sınırsız ayresol.
!the sun: Sınırsız büyüteç.
!whistle and flute: Sarge'a çelik yelek verir.
!i woke up this morning: 9 Mavi üniforma verir.
!no sunblock: 9 Kahverengi üniforma verir.
!incognito: 9 Gri üniforma verir.
!i got two words for ya...: Mayın tarayıcı verir.
!haunt haunt haunt!: 10 patlayıcı verir.
!sprinkles: 30 Mayın verir.
!i like to keep this handy: Sınırsız bazuka verir.
!patty melt: Sınırsız alev silahı verir.
!you want some: Sınırsız el bombası verir.
!disco inferno: Sarge'ı ateş hattına alır (ama ona zarar vermez).
!disco is dead: Sarge'ın alevini söndürür.
!no one expects: Dev bir düşman ordusu yaratır.
!italian job: Sarge'ın çevresinde büyük bir patlama yaratır.
!its dark: Mini-Map'de düşman birliklerini gizler.
!door: Sarge'ı cursor'un bulunduğu noktaya ışınlar.

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O halde Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını dondurucak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya *pcgamer@pcgamer.com.tr*

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Oyun sırasında şu hile kodlarından herhangi birini yazabilirsiniz:



Bu hileler sayesinde görevleri bitirmek eskisi kadar zor olmayacak.

TEAMSHADOW =
Takımınızı tango'lara karşı görünmez yapar.

TEAMGOD =
Takımınızı yenilmez yapar.

AVATARGOD =
Yalnız sizi yenilmez yapar.

EXPLORE =
Zafer durumlarını açıp/kapamanıza yarar.

5FINGERDISCOUNT =
Şarjörü ve azalan diğer aletleri doldurur.

THESHADOWKNOWS =
Görünmezlik modu.

DEBUGKEYS =
Debug tuşlarını aktif hale getirir.

SILENTBUTDEADLY =
Fart modu her şeyi öldürür.

FASTACTIONRESPONSETEAM =
Fart, ama ölüm yok.

MONOCLE =
Teröristler maskeli haydutlara dönüşür.

TURNPUNCHKICK =
Teröristler kağıt kadar ince olurlar.

1-900 =
Derin nefes alma.

CLODHOPPER =
Teröristlerin ayakları ve elleri büyür.

BIGNOGGIN =
Teröristlerin kafaları büyür

MEGANOGGIN =
Teröristlerin kafaları daha da büyür.

NOBRAINER =
Düşman donar.

STUMPY =
Tıknazlık modu.

NORMALCOLORS =
Haritada normal AI renkleri gösterilir.

PANICKEDCOLORS =
Haritada paniklemiş AI renkleri gösterilir.

ROESTATECOLORS =
Haritada AI ROE renkleri gösterilir.

ROESPEEDCOLORS =
Haritada AI ROE hız renkleri gösterilir.

COMBATSTATECOLORS =
Haritada AI'ın savaş durumu renkleri gösterilir.

BEHAVIORCOLORS =
Haritada AI'ın davranış renkleri gösterilir.

THREATAWARENESSCOLORS =
Haritada tehlike sezinleyen AI renkleri gösterilir.

AWARENESSSTATECOLORS =
Haritada AI'ların uyanık olma durumları renklerle gösterilir.

ALERTNESSSTATECOLORS =
Haritada AI'ların uyarılmış olma durumları renklerle gösterilir.

AIPLANCOLORS =
Haritada AI planları renkleri gösterilir.

LEVELMAPS =
Haritada seviye haritaları gösterilir.

TESTPLAN =
Haritada test planları gösterilir.

DRAWPLAN =
Haritada plan gösterilir.

PATHPOINTLINKS =
Haritada izlenecek noktalar birbirine bağlanır.

COVERPOINTS =
Haritada koruma (?) noktaları gösterilir.

PATHPOINTS =
Haritada izlenecek noktalar gösterilir.

OBJECTWALLS =
Haritada nesnel (?) duvarlar gösterilir.

OBSTACLEWALLS =
Haritada engel (?) duvarlar gösterilir.

MEKTUPLAR

Aşk mektubu yazacaksanız gönlünüzü çalan bir tanenize, harçlığınıza zam isteyecekseniz sevgili babanıza ya da annenize, birkaç gün devamsızlığınız için özür dilemek istiyorsanız sınıf öğretmeninize mektup yazabilirsiniz. Ama bilgisayar oyunlarından bahsedecekseniz yalnızca bize, yani *PC Gamer*'a, yani en iyi oyun arkadaşınıza yazın; çünkü biz o renkli dünyanın her ayrıntısını sizinle paylaşmak için buradayız.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr



Diablo keyifli olsa da bir süre sonra zevk vermemeye başlayabilir. Bu nedenle Battle.net server'larından multiplayer'a başlayabilirsiniz.

M&M VIII, IX, X...?

Merhaba,
PC Gamer'ı 2. sayısından beri büyük bir zevkle takip ediyorum; ama bu size gönderdiğim ilk mektup (yazı yazmayı pek sevmem de). Ben ayrıca okumayı da sevmem; fakat beni okumaya alıştıran *PC Gamer* oldu. Böyle muhteşem bir dergiyi hazırladığınız ve bizlere sunduğunuz için sizlere çok teşekkür ediyorum. Derginizi okurken dikkatimi bir şey çekti, *Might and Magic VII*'yi açıklarken bir şey unutulmuş. Paladin'in plate'de master olabileceği yazılmamış. Bu çok önemli; çünkü Paladin'in en iyi kullandığı zırh plate. Size birkaç sorum olacak;
1. *Diablo*'yu bir türlü Internet'te oynayamıyorum (patch 1.07'yi indirdiğim halde), arkadaşım paşa paşa oynuyor, ben her şeyi onun gibi yapıyorum ve "searching fastest battle.net server" diyor. Ondan sonra kırmızı bir ekranda yazılar geliyor. Bu sorunu nasıl giderebilirim. Lütfen yardım edin. Oyunu 15. kez bitireceğim (tek başına oynamak istemiyorum!!!).
2. *Might and Magic VII* çok çabuk bitiyor, acaba bunun *VIII*'ini, *IX*'unu, *X*'unu yapmayı düşünüyorlar mı?
Sizden birkaç isteğim var, lütfen derginizde kitap, sinema, oyuncak, lokum gibi şeyler sakın tanıtmayın. Derginiz bu şekilde harika, hep böyle kalın (ama poster vermeyi unumayın). Hepinize çalışmalarınızda başarılar dilerim.
Saygılarımla.

Uğur Öner Bozdoğan, *E-mail Yoluyla*

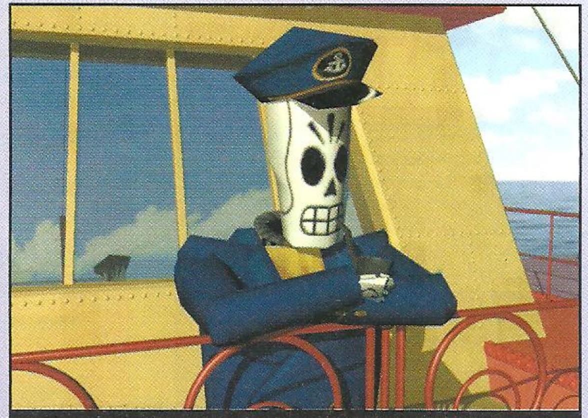
Merhaba,
PC Gamer ***olarak okumak ve yazmak konusundaki fikirlerini ya da alışkanlıklarını değiştirebildiğimiz için doğrusu çok gururlandık... Dergi hakkında söylediğin güzel sözler için de teşekkürler.***
Might and Magic VII ***gibi tam çözümünü ya da hilelerini değil de ayrıntılı açıklamasını verdiğimiz oyunlarda bazı detayların gözden kaçması kaçınılmaz oluyor. Her şeyin eksiksiz olması için ne kadar kafa patlatsak da bir şeyler gözden kaçıyor, tıpkı Paladin'in plate konusunda master olabilmesi gibi... Bu eksiklik için özür diliyoruz ve düzeltme fırsatı verdiğin için de teşekkür ediyoruz sana.***
Sorularına gelecek olursak;
1. Öncelikle Internet servis sağlayıcınla görüşüp TCP/IP'nin 6112 numaralı portunu kapatıp kapatmadığını öğrenmelisin. Kullandığın ISS Internet'e bağlanabilmen için belli bir program yüklemeni gerektiriyorsa bu yazılımın 32bit olmasına dikkat et. Ayrıca modeminin en son sürücülerinin yüklü olması gerektiğini ve ISS'nın bağlantı hızını desteklemesi gerektiğini de unutma.
2. Might&Magic başından beri çok tutulan bir seri oldu... 3DO'nun bunu görmezden gelmesi ve oyunun devamını yapmaması için hiçbir sebep yok, yani tabii ki M&M 8 de olacak, 9 da ve diğerleri de. Bunu görmek için kahin olmaya gerek yok.
Son olarak **PC Gamer**, ***bilgisayar oyunu seven oyuncular için çıkıyor. Daha fazlası ya da eksiği söz konusu değil. Biliyoruz ki ne siz, ne de biz bu dergide bir kimlik bunalımı yaşamak istemeyiz, dolayısıyla en azından bahsettiğin konuda çizgimizde bir değişiklik yapmaya niyetimiz yok. Bu nedenle için rahat olsun.***

Yeni platform oyunları...

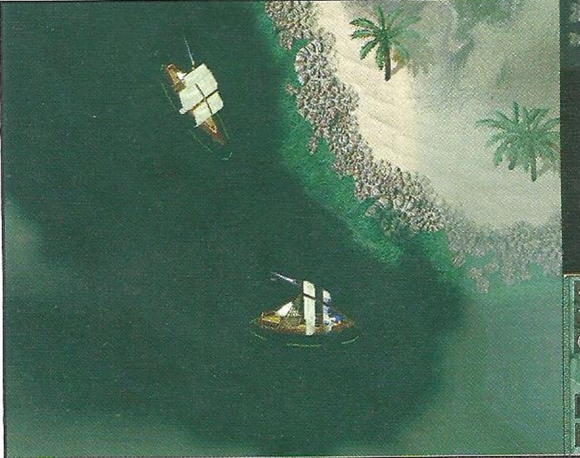
Sevgili PC Gamer çalışanları,
Ben Bursalıyım ve adım Anıl. Yazarlarınız bizimle çok güzel iletişim kuruyorlar. Sorulara geçelim isterseniz hea:
1- Hem kaliteli, hem ucuz bir 3Dfx kartı söyler misiniz?
2- *Heart of Darkness 2, Need for Speed 5, Grim Fandango 2* çıkacak mı?
3- *Age of Empires* gibi eski zamanlarda geçen bir RTS var mı acep?
4- *Fifa 99*'a Türkiye Ligi'ni nereden bulabilirim?
5- Yeni platform oyunu çıkacak mı?
6- *Carmageddon 2*'yi ben sevmedim; ama neden o kadar çok methediyorlar?
7- Derginizi haftalık yapmayı düşünür müsünüz?

Anıl Arabacı, *E-mail Yoluyla*

Merhaba Anıl,
Öncelikle mektubun için teşekkür ederiz. Bizi yeter ki mektupsuz bırakmayın, böylece sevimli yazarlarımızın şirin cevaplarından hiç mahrum kalmazsınız ve aramızdaki iletişim gittikçe sağlamlaşır, eminiz biz. Peki, istediğin gibi sorulara (yani cevaplarına) geçelim:
1. Savage4 işlemcili kartlardan birini seçebilirsin. Hangisi dersen bunun



Uzun zamandır *Grim Fandango* gibi keyifli bir adventure ile karşılaşmadık.


Total Anihilation: Kingdoms 3D efektleri sayesinde en güzel görünen real-time stratejilerden biri.

için Donanım köşemizdeki incelemelere göz atıp sana en çok uyanını seçmelisin.
2. Need for Speed 5'in çıkacağına kuşkun olmasın. Böyle başarılı bir serinin devamını yapmamak için fazlasıyla saf olmak gerek bu çılgın piyasada. Grim Fandango 2'nin çıkacağına dair hiçbir haber almadık; ama Grim'in yaratıcılarının yeni bir adventure için iş başında olduğu müjdesini verebiliriz. Oyunla ilgili ilk detaylar yakında ortaya çıkmaya başlayacaktır, tabii ki o zaman biz de gelişmeleri size aktarmak için görev başında olacağız. Heart of Darkness'ın da devamı konusunda herhangi bir haber (ya da en azından söylenti) yok; ama tabii kim bilir...
3. **Age of Empires** *benzeri bir RTS arıyorsan sana* **Settlers III** *ya da Total Annihilation: Kingdoms'ı önerebiliriz. Tabii bir de* **Age of Empires II: The Age of Kings***'i de alabilirsin ama bunun için önce oyunun çıkmasını beklemen gerekecek.*
4. Tek yapman gereken www.fifa99.net adresine gitmek, orada bulabilirsin.
5. Platform oyunları şu ara hız kesti. Ancak Rayman Forever ve Tonic Trouble yolda.
6. Artık herkes klasik yarış oyunlarından sıkıldı ve **Carmageddon** *hızı seven ama bu tekdüze oynanıştan sıkılanlar için ilk çıktığı günden itibaren iyi bir alternatif oldu.* **Carmageddon II** *de ilk artısını buradan alıyor. Ancak bu oyunu ilkinden daha güzel yapan tek şey grafikleri oldu, yoksa Carmageddon II'ye çok başarılı bir oyun denemez. Hatta oynanış açısından ilki daha üstündü. İkinci oyunda grafikler donanım destekli 3D kırılabilen camlar, evlerin içine girebilme gibi özellikler, içi gözüken arabalar falan var; ama yine de bunlar onu harika bir oyun yapmıyor.*
7. Aman, dur... kimse duymasın. Her sayıyı bir ayda yetiştirmek için harcadığımız eforu haftalara bölmeye kalkarsak hiç altından kalkamayız. Bunlar bir yana, oyun piyasası her hafta büyük değişikliklere uğramıyor ve o kadar hareketli değil. O yüzden iki sayı arasında bir aylık bir zaman olması gayet uygun görünüyor. Hem her hafta çıkarsak sıkılırsınız bizden, öyle değil mi ya?

Korkulu rüyalar

Merhaba,
Bu ayın başlarında Ankara'daki bir dükkandan *Prince of Persia 3D* aldım, daha doğrusu atladım. Ama ben kaşındım; çünkü ne kadar beta varsa bu dükkanda bulmak mümkün. Şansımı denemek istedim. Niye böyle uzatıyorum ki, neyse oyun hep aynı yerde takılıyor, tekrar tekrar install ettim, driver'ları değiştirdim, hardware-software her şeyimi kontrol ettim. Değişen bir şey olmadı. Kütüphanenin girişinde duvardaki gizli kapıya adım attığım anda Windows'a dönmekteyim her seferinde. Belki sorun benim makinemden, bilemem; ama derginizdeki çıkış tarihlerine baktığım zaman beta olması muhtemel sanki. Homeworld aldım, single-player'da bayağı ilerledim. Fark edebildiğim tek sorun 3DFX Glide'da 800x600 çözünürlüğe getirdiğimde görüntü bozuluyor. İnşallah bölümün ileriki seviyelerinde bir aksaklık olmaz. Doğrusu bayağı uğraştım. *Drakan*'da yaşadıklarımdan sonra korkulu rüyalar görmeye başladım; oyun bir yerde yine yapılması gereken bir şeyi yaptığınızda Windows'a dönüyordu. Belki de sorun benden kaynaklanıyor. Sürçü lisan ettimse affola. Internet'te yazışmaktan öyle garip yazar oldum ki burada bir hata yaptımsa kontrol etmeme rağmen görememe acizliği içindeyim affınıza sığınıp teşekkür etmekteyim.
Allah piyasaya beta oyun süreni benden beter etsin!

Mustafa Serdar, *E-mail Yoluyla*

Sevgili Mustafa,
Prince of Percia 3D*'nin tam versiyonu çıktı; ama Türkiye'de orjinali yok. Ancak senin elindeki anladığımız kadarıyla tam sürümün korsanı bile değil, bir beta. Oyunun herhangi bir yerinde Windows'a dönmek gibi hatalar genellikle beta versiyonlarında söz konusu olur. Bu durumda gidip yeni bir* **Prince of Percia** *almaktan başka çaren yok gibi; ama bu kez aynı yerden alma. Muhtemelen başına gelecek olan şey yine aynı olacaktır. Ve bundan sonra Görgü Tanığı bölümümüzde yer alan* **PC Gamer Kara Listesi***'ne göz atmadan herhangi bir oyunu almaya da kalkmamanı öneririz; çünkü artık yeni çıkan her oyunun beta olma tehlikesi var. Bu arada iyi dileklerine (!) katılmamak mümkün değil.*


Homeworld, real-time strateji türüne pek çok yenilik getiriyor.

Fallout II

Sevgili PC Gamer,
Derginizle oldukça geç (Mayıs ayında) tanışmış olmama rağmen beğenerek okuyor ve verdiğimiz parayı sonuna dek hak ettiğini düşünüyorum. İyi bir RPG'ci olduğumu düşünmüyorum, bu yüzden "biraz" yardıma ihtiyacım var. Beni RPG olayıyla tanıştıran oyun *Fallout II* oldu, o kadar kolay anlaşılır bir yapısı vardı ki bir iki saat içinde bütün olayı kavradım. Şu ana kadar oyunu dokuz kere oynadım ve hep Enclave'ın güvenlik bariyeri katında takıldım. O lanet olası kapıyı açıp en son merdivenin ardındaki merdivenden aşağı inmek nasip olmadı... En sonunda o kadar sinirlendim ki (bu sinir iki aydır sürüyor) uninstall ettim ve bir daha da kurmadım. Sonra nedendir bilmem *Fallout*'u kurdum ve iki kere bitirdim. Şu an *Fallout II*'ye yeniden başladım. Umarım şu *Fallout* fanatiğine biraz yardımı çok görmezsiniz... Daha fazla başınızı ağrıtmadan sorularıma geçiyorum:
1. Bazı arkadaşlar "şöyle olsun, böyle olsun istiyorum" vb. ifadeler kullanıyor. Bir de biz rica edelim bakalım: Acaba bir *Fallout* posteri verebilir misiniz?
2. Acaba *Fallout III* ya da *Fallout II*'nin görev paketi çıkacak mı?
3. Enclave'ın güvenlik bariyeri katındaki kapıların nasıl bir kombinasyonla açıldığı konusunda yardım edebilir misiniz? (Computer konsollarla açıldığını biliyorum, sadece hangisine hangi sırayla basmam gerektiğini bilmiyorum!)
Vampire: The Masquerade/Redemption'ı bekleyen her RPG'severe selamlar... Galiba en iyisi bu mektubu burada bitirmek. Derginizin çok çok uzun ömürlü olması dileği ile...

Fallout Fanatiği M.C., *İzmir*

Merhaba,
Gerçek bir Fallout fanatiği olduğun buram buram Fallout kokan mektubundan da anlaşılıyor zaten. En sevdiğin oyunun so-



Midtown Madness'ta normalde yapamayacağınız her türlü çılgınlığı yapma hakkına sahipsiniz.

nuna kadar gelip zafer sahnesini görememeden bırakmak zorunda kalmak gerçekten de çok sinir bozucu bir şeydir; ama bütün bu ıstırap birkaç satır sonra sona erecek, merak etme. Öncelikle en acil cevaptan başlayalım; Eğer Power Armour giyiyorsan seni kendilerinden sanacaklar. Böylece saldırıya uğramadan rahatça gezebilir ve kapıları lockpick skill'iyle açabilirsin. Diğer sorularına gelince;

1. Fallout, posterini vermek için biraz yaşlandı. O yüzden aslında böyle bir poster vermeyi düşünmüyoruz; ama yeni bir Fallout çıkarsa elbette verebiliriz.

2. Şimdilik böyle bir girişim yok ve aslında olması da pek beklenmiyor; çünkü Fallout II ilk oyuna çok da büyük bir yenilik getirmemiş ve o yüzden de çok tutulmamıştı. Eğer Interplay gizliden gizliye böyle yenilikleri kapsayan bir Fallout projesi yürütmüyorsa yeni oyun için biz de ihtimal vermiyoruz.

3. Tamam, sakinleş. Artık biliyorsun, öyle değil mi?

Tiberian Sun taktikleri

Önce bütün PC Gamer çalışanlarına bu kadar güzel bir dergi hazırladıkları için teşekkür ederim. Sorularım:

1. *Might and Magic VII*'nin şifrelerini verir misiniz? *Harmodale*'i kazandıktan sonra zorlanıyorum.
2. Bana *Tiberian Sun* hakkında taktik verir misiniz?
3. *Caesar 3*'te hile buldum: Kuyuya sol tık yapıp alt + k ve alt + x tuşlarına basmak oyundan çıkışı sağlıyor.

Deniz Günceler, *E-mail Yoluyla*

Merhaba Deniz,
Biz de mektubun için teşekkür ederiz. Sorularına gelecek olursak;

1. M&M VII'nin hileleri yok maalesef; ama dergimizin Eylül ve Ekim sayılarında bu oyunla ilgili her şeyi nasıl yapacağınızı ayrıntılı olarak açıkladık, mutlaka işine yarayacaktır.

2. Tiberian Sun aslında yeni bir oyun değil ve eğer Red Alert'i oynadıysan orada geçerli olan tüm taktikleri bu oyunda da kullanabilirsin. Eğer görevin belli bir noktaya ulaşmak gibi özel bir görevse çok yavaş hareket et ve görevin sonuna kadar mümkün olduğunca az kayıp ver. Bu tür görevlerde adam üretemediğin için her adamın çok değerli olduğunu ve oyunun kaderini etkileyebileceğini unutma. Eğer üs kurup düşmanın üssünü yok etmen gereken bir görev veya skirmish modunda oynuyorsan başta sabırlı olup savunmaya ağırlık ver (bu arada düşmanın, küçük saldırılarıyla oldukça kayıp verecektir). Yeterli güce ulaşınca da düşmanın üstüne saldır ve işini bitir. Bunlar zaten tüm standart real-time strateji oyununun incelikleridir. Yani Tiberian Sun dışında diğer real-time strateji oyunlarında da bu bilgileri kullanabilirsin.

Caesar 3'de oyuna başlamış ve nasıl çıkacağını bulamadığı için hala oynamaya devam eden arkadaşlarımız varsa bu ipucu için sana müteşekkir olacaklarına emin olabilirsin. Biz gerçi oyundan çıkalı çok oldu; ama yine de bu kısayolu gösterdiğin için teşekkür ederiz.

Yardımcı olun...

PC Gamer'a selamlar,
Bir kere spor bölümü için Cem arkadaş'a "Hoşgeldin" diyorum. Gelelim benim içinden çıkamadığım, sizin için oyuncak olan soruya: *Aliens versus Predator*'u hepiniz yakından biliyorsunuz; ama elinizde Creative TNT2 Ultra olup, SBLive! kartı olan ve PIII-450 işlemcisi olan bir sistem ile bu oyunu oynadınız mı bilmiyorum. Size söylemeliyim ki ben oynayamıyorum! Neden olduğunu bilmiyorum. Install'unu Full yaptım; çünkü SBLive! farkını görmek istiyordum. Oyunu yüklemeden önce defrag atmamı istedi; ama ben aldırış etmeden yükledim, ardından defrag attım. Daha sonra önüme bir readme çıktı. İçinde işte bildiğiniz uyarılar, yok efendim gereksinimler ve ekran kartı, ses kartı hakkında yazılar vardı, bilirsiniz işte... Onlara şöyle bir baktım. Oyuna girdim ve ilk olarak resolution'u 1024x768 yaptım ve bölüme başlamak için gerekenleri yaptım; ama bir bakıyorum yüklemenin ortasında Windows'un mouse'u görünüyor ve Windows'a düşüyorum yani oyun kendi kendine kapanıyor. Şimdi neden oluyor böyle? Ne yapmalıyım bana bu konuda lütfen yardımcı olun..
Yeni yaşınız kutlu olsun , başarılar.

Simson, *E-mail Yoluyla*



Alien vs. Predator, gerilimli ortamıyla tüyleri diken diken ediyor. Öldüğünü bilseniz bile bir alien'a bu kadar yaklaşmak ürpertici.

Merhaba,
Sistemini çok yakından tanıyoruz biz de; çünkü ofisimizde aynı sisteme sahip bir bilgisayar var ve orada Aliens vs. Predator'un orijinal sürümünü sorunsuz oynayabiliyoruz. Yani sorunun senden kaynaklanmadığına emin olabilirsin; ancak elindeki versiyon beta'ysa her türlü aksamaya hazır olmalısın. Yine de oyunu silip bir kez daha kur (bu arada defagramantasyonu önce ya da sonra yapmanla ilgili bir problem olabileceğini sanmıyoruz), belki bu işe yarar. Kolay gelsin diyoruz ve doğum günümüzü kutladığın için de teşekkür ederiz.

CD Türkçeleştirilsin

Merhabalar,
Acaba Internet sayfanız neden hala hizmete girmedi? Ama bir isteğim olacak. Lütfen Internet sayfanızda dergiden daha farklı bölümler olsun ki Internet sayfanıza girmeyi cazip kılsın. Bir de artık lütfen CD Türkçeleştirilsin.

Ömer Artan, *E-mail Yoluyla*

Sevgili Ömer,
Bu ay her iki isteğini de yerine getiriyor olmanın mutluluğu içindeyiz. Gelecek ay hizmete girecek olan web sitemizde sizi PC Gamer'ın içeriği dışında pek çok da sürpriz bekliyor olacak. Belki ilk etapta hepsi olmayacak; ama tıpkı dergimizde olduğu gibi web sitemizde de zamanla daha ileriye gideceğiz... Bir başka amacımız da CD'nin Türkçeleştirilmesi idi ve bu sayımızda bu da oldu. İnanın amaçlarımızı birer birer hayata geçirebiliyor olmak sizin kadar bizi de sevindiriyor.

PlayStation 2

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Bir gün derginizi bir arkadaşımın elinde gördüm ve o zamandan beri (Şubat sayısı) alıyorum. Dergi, her yönüyle dopdolu. İncelemeler, CD, gelecek oyunlar, donanım, hepsi çok güzel. Fiyat hakkında ne kadar eleştiri gelse de bence fiyatınızı hak ediyorsunuz. Size soracağım birkaç soru var:

1. *Resident Evil 2* çok güzel bir oyundu. Acaba *Resident Evil III: Nemesis* ne zaman gelir?
2. CD'cide *Age of Empires II: The Age of Kings*'i görüyorum. Acaba almalı mıyım, yoksa beta sürüm müdür?

3. Her ne kadar Eylül sayısında "Asi Şovalye"yi görememiş olsak da o köşeyi çok seviyorum. Eğer mümkünse sayfa sayısını artırabilir misiniz? Veya yeni bir FRP köşesi hazırlamanız mümkün mü?
4. İsteklerim belki fazla olacak; ama küçük de olsa, az oyun da tanıtılsa PlayStation köşesi mümkün mü?
5. PlayStation 2 ile ilgili herhangi bir bilginiz var mı? (Fiyat, özellikler vs.)
Sorularım bu kadar. *Tiberian Sun*'ın gelişi bütün Command & Conquer'cuları çok sevindirdi. Umarım gerekli incelemeleri en yakın zamanda yaparsınız. Yayın hayatınızda başarılar diliyor, derginizin doğum gününü kutluyorum.

Onur Yörük, *İstanbul*



***Ceasar III*, eski çağ stratejisini mimarlık ile bütünleştiriyor.**

Sevgili Onur,
PC Gamer'a gösterdiğin ilgi ve yazdığın güzel sözler için çok teşekkür ederiz, bir yılı geride bıraktıktan sonra her sayıyı aynı tutku ve heyecanla hazırlamamızı sağlıyor bu ilgi ve övgüler. Lafı fazla uzatmadan tek tek sorularına bakalım;
1. Resident Evil III: Nemesis'in bütün oyunların bir bir döküldüğü önümüzdeki yılbaşı sezonunda çıkmayacağı kesin, sonrası için de bir tarih vermek güç; ama 2000 baharı bile iyimser bir tahmin diyebiliriz.
2. Bir kez daha söylüyoruz, Age of Empires II: The Age of Kings henüz çıkmadı arkadaşlar. Oyun bu ayın başında çıkacak ve şimdiye dek piyasada gördüğünüz ya da aslı sanıp aldığınız Age of Kings oyunları sadece bir beta. Zaten çıktığı zaman Microsoft, tüm dünyayla birlikte ülkemizde de oyunun satışına başlayacak. O zamana kadar siz siz olun bug'larla dolu bir betaya kanıp sinirlerinizi harap etmeyin.
3. Asi Şövalye köşesini hazırlayan arkadaşımız Ahmet köşesini bıraktı; ama elbette bu FRP sayfalarının sona erdiği anlamına gelmiyor. Bu aydan itibaren aramıza katılan Eser FRP oyunları hakkındaki engin bilgisini sizlerle paylaşmak için karşınızda.
4. PlayStation da tıpkı PC oyunları gibi çok geniş bir alan ve böyle bir köşe hazırlamaya kalkarsak sayfa sayısını sınırlı tutmamız çok zor olur. Bizce göstermelik ve kimse için tatmin edici olmayan yeni PS sayfalarındansa PC Gamer'ın esas konusu olan PC oyunlarına daha fazla yer açmak daha anlamlı olur.
5. Command & Conquer: Tiberian Sun hakkında endişelenmene gerek yok, zaten biz bütün oyunlara hak ettiği ilgiyi göstermek için buradayız. Doğum günümüzü kutladığın için de teşekkürler, koskaca 12 sayının geride kaldığını düşünmek çok heyecan verici doğrusu.

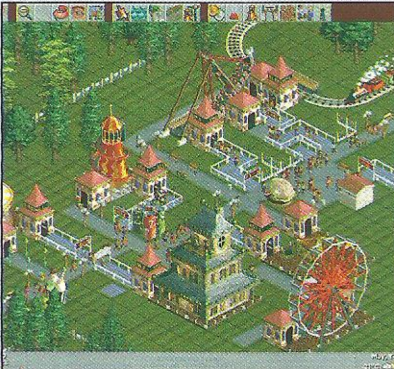
Ben zat-ı muhterem...

Merhaba,
Ben zat-ı muhterem, derginizin güzelliklerini överek mektubuma başlıyorum. *PC Gamer*'ı Mayıs sayısından beri almaktayım. Dergiyi ilk gördüğümde çok heyecanlanmıştım. O kadar heyecanlanmıştım ki daha önce oyun içerikli bu kadar güzel ve düzeyli bir dergi görmemiştim. Gerçekten de derginiz bilgisayar oyunları konusunda düzeyli, gelişmeleri yakından takip eden ve incelemeler bölümüyle beni hasta eden bir dergi. İncelemeler bölümüne bayılıyorum ve hatta alacağım oyunlara bu bölüme göre karar veriyorum. Derginizin düzeyini ve içeriğini koruyun. Şimdi gelelim asıl sorulara;
Ben bilgisayarı birkaç ay önce aldım ve oyun amaçlı kullanıyorum; ama üniversite sınavına hazırlandığım için oyunlara ara verdim ve sınav sonrası hızlı bir dalış yapmayı düşünüyorum. Bu yüzden sorularımı cevaplandırırsanız sevinirim!
1. *Age of Kings* ne zaman çıkacak?
2. *Sanitarium* oyununu nasıl bulabilirim?
3. *Command & Conquer: Tiberian Sun* çıktığı andan itibaren Türkiye'de bulunabilecek mi?
4. II. Dünya Savaşı oyunlarının hastasıyım. Birkaç II. Dünya Savaşı oyunu söyler misiniz?

Umut F. Gökbınar,
Kırıkkale

Merhaba Umut,
O güzel sözlere ne desek boş şimdi, en iyisi sadece teşekkür edelim ve bizi çok memnun ettiğini söyleyelim sonra da sana önümüzdeki sınav için başarılar dileyip sorularının yanıtlarına geçelim;
1. Age of Kings için Microsoft'un verdiği tarih Ekim'in 20'si idi; ama her ihtimale karşı bu zamana bir on gün daha ekleyip bu ayın yani Kasım'ın başı demek daha temkinli bir yaklaşım olur.
2. Sanitarium çıkalı epey oldu. Oyun CD'leri satan hemen her dükkanda bulmak mümkün; ancak Kırıkkale'de, yani yaşadığın şehirde şartların ne olduğunu bilemediğimiz için bulup bulamayacağın hakkında da bir fikir veremiyoruz.
3. Zaten Tiberian Sun çıktı ve dünyayla birlikte Türkiye'de de satışa sunulmuş durumda.
4. Elbette ki Close Combat serisi. II. Dünya savaşını bu kadar iyi yaşatan bir oyun daha olamaz. Bunun yanı sıra Commandos ve Hidden&Dangerous'da farklı oynanışları ile dikkat çekiyor.

PCG



***Roller Coaster Tycoon*, vahşi oyunlardan sıkılanlar için birebir.**



***Resident Evil 2* ise vahşeti kemiklerine kadar hissetmek isteyenlere...**

Reklam & Ürün İndeksi

GELECEK SAYI

15. sayımız 1 Aralık'da Bayinizde... Kaçırmayın

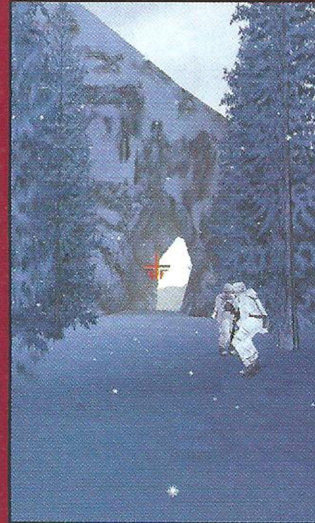
Koşturmacayla geçen her ayın sonunda sıra bu sayfaya geldiğinde zamanın ne kadar da hızlı aktığını fark etmemek mümkün değil. Tabii aslında zamanın akışını görmek için başka şeylere de bakabilirsiniz; değişen mevsime, daha dün ne zaman biteceği belli olmayan harika oyunların birer birer piyasaya çıkmasına ya da belki sadece saatinize...

Duke Nukem Forever

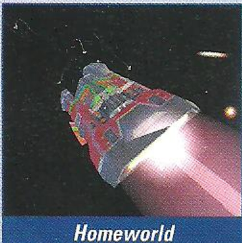
Geçtiğimiz iki yıl boyunca oyunseverlerin, hakkında hiçbir şey bilmedikleri halde, düşünmekten ve tartışmaktan bıkıp usanmadıkları bir oyun varsa o da yapımı süren Duke Nukem Forever'dır. İşte PC Gamer sizi bir meraktan daha kurtarmak için 3D Realms'ın kapısını çaldı ve bugüne kadar devlet sırrı gibi saklanan Duke Nukem Forever'la ilgili en kapsamlı ve ilginç bilgileri almayı başardı. Yeni yüzyılın en ilgi çeken oyunlarından birini daha gururla sunuyoruz. Bu fırsatı kaçırmayın!

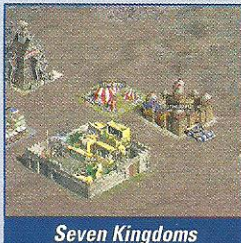
YILBAŞI ÖZEL

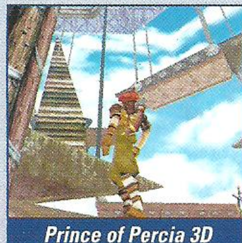
Yeni yılda sizin gibi oyun düşkünü sevdiklerinize beğeneceklerinden emin olduğunuz hediyeler almak istiyorsunuz; ama aklınıza hiçbir şey gelmiyor mu? O halde tereddütlerinizi bir yana bırakıp sizler için seçtiğimiz "oyun" tadında 40 değişik hediye arasından seçiminizi yapın. Bu arada kendiniz için de bir tane seçmeyi unutmayın!

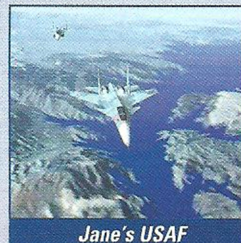


ARTI... HARİKA İNCELEMELERİMİZ DE OLACAK:


Homeworld


Seven Kingdoms


Prince of Percia 3D


Jane's USAF

PC GAMER TÜRKİYE

KASIM 1999

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Teknik Editör • Murat Okan
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Musa Tambaş

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Sim Köşesi • Gülçin Hatıhan
Editör • Mehmet Günal

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Satış Sorumlusu • Bora Rodoplu

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 225 36 63
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 225 36 63
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr